第零章-序幕“管得太具体 文艺没希望”

赵丹，原名赵凤翱，出生于江苏省扬州市，中国演员、导演、编剧、书画家，毕业于上海美术专科学校，因父亲在南通开设影戏院，自幼受家庭熏陶，酷爱艺术。

“管得太具体 文艺没希望”——

1980 年，65 岁的赵丹绝症缠身，在病床上向夫人黄宗英口述了《管得太具体 文艺没希望》一文，10 月 8 日，《人民日报》给予刊载，10 月 10 日，赵丹离开了人世。

是啊，国家管的太多，中华文化没希望。

“从文艺的风骨——哲学观来说，并不是哪个党、哪个派、哪级组织、哪个支部管得了的。非要管得那么具体，就是自找麻烦，吃力不讨好，就是祸害文艺。”

“党大可不必领导怎么种田、怎么做板凳、怎么裁裤子、怎么炒菜，大可不必领导作家怎么写文章、演员怎么演戏。”

“文艺，是文艺家自己的事，如果党管文艺管得太具体，文艺就没有希望，就完蛋了。”

“如果党管文艺管得太具体，文艺就没有希望！‘四人帮’管文艺最具体了，演员身上怎样打补丁都要管，管得八亿人民只剩八台戏，难道不能从反面引起我们要注意的教训吗？”

“建国 30 年了，“五四”新文化运动 60 年了，全国无产阶级文艺大军已号称数百万，为什么从中央以至各省、区、县、公社、厂矿，几乎都还总是要请个不懂或不大懂文艺的外行来领而导之，才放心呢？真是百思不得其解的逻辑！”

“生活的急遽进行速度，内行也追之不及，表现费力，再加上干扰重重，致使目前文艺阵地较受欢迎的作品，大多数也只是达到街谈巷议的大实话的水平而已。”

“‘体制’二字，我们艺术家原本是生疏的。后来渐渐发现：我们懒得管“体制”，“体制”可死命管住我们；逼得我们不得不认真对付对付它。”

“试问，世界上有哪几个国家，象我国这般，文艺领域中的非业务干部占如此大的比例？”

“为什么要死死拽住那么多非艺术干部来管住艺术家们呢？有些非艺术干部在别的工作岗位上也许会有所作为的。”

“每一位“领导艺术”的干部，为了忠于职守，总要就艺术创作发言，各有一套见解，难于求得统一。象拍摄《鲁迅》这样的影片吧，我从 1960 年试镜头以来，胡髭留了又剃，剃了又留，历时 20 年了，象咱们这样大的国家，三、五部风格不同、取材时代和角度不同的《鲁迅》也该拍得出来。”如今，竟然连“楼梯响”（心跳）也微弱了。这不是一个演员的艺术生命经不起的问题，《鲁迅》影片之迟迟不能问世，实也联系到新一代的鲁迅式的文艺家之诞生。”

“文艺创作是最有个性的，文艺创作不能搞举手通过！可以评论、可以批评、可以鼓励、可以叫好。从一个历史年代来说，文艺是不受限制、也限制不了的。”

“习惯，不是真理。陋习，更不能遵为铁板钉钉的制度。层层把关、审查审不出好作品，古往今来没有一个有生命力的好作品是审查出来的！电影问题，每有争论，我都犯瘾要发言。有时也想管住自己不说。对我，已经没什么可怕的了。只觉得絮叨得够了，究竟有多少作

用？……”

是啊，改革开放41年，文化大革命结束43年，建国70年，五四运动100年，就连赵先生发布这篇“遗言”都快40年了，中国文艺工作者别说换了几代，死了都几代了？现在呢？

第一章

电影

从最初的印象至今

其中，

国外作品中最喜欢的是《杀死比尔》和《穆赫兰道》。

国内作品中最喜欢的是霍建起导演的《暖》和王家卫导演的《东邪西毒》。

我国电影到底怎么样呢？首先的问题就是审查制度与分级制度。

国内电影审查乱象

要想判断审查的制度，先要剖析审查的尺度。

我国审查的规定确有落纸明文，但最终执行起来还是人说了算。原因之一便是这明文的《规定》和《通知》中有很多措辞模棱两可，即使是审查者也摸不清楚。比如众多通知中的“慎用”、“除非情节必须”、“不宜盲目”，那么究竟什么叫做“慎用”？

所以被大众诟病的甚至都不一定是审查制度本身，而是审查尺度波动太大。一个地方出现波动，就会让整个行业觉得不公平，让人们觉得“审查制度”是人治、不科学、阻碍艺术创作云云。

腾讯娱乐曾写过一篇《电影审查忽紧忽松，标准不清好难懂》的文章。文中举了很多不合理的例子，诸如：严的，宁浩导演的《无人区》一审四年，贾樟柯导演的《天注定》先过审再遭禁，昆汀导演的《被解救的姜戈》上映期间还被叫停，李安导演的《色戒》上映后还是被禁。松的，《西游降魔篇》上演极度视觉暴力也过审，《我想和你好好的》狂飙脏话没人管，《泰坦尼克号》露不露点看心情，《悲惨世界》描写暴动蒙混过关……

百度百科“中国电影审查委员会”词条下“审查争议事件”小标题下就介绍——有媒体报道，在进行《满城尽带黄金甲》的审查时，十几位评审委员参加了看片会，对于其中血腥和暴露的镜头，委员之间发生了激烈争论，一部分委员认为这些镜头应该删减，而另一部分则认为张艺谋在技术上处理得比较干净，该片能代表中国冲击奥斯卡。争议的结果是，经过打分，黄金甲一刀未剪，通过了审查。而该片在北美却被评定为R级。

其他例子还有导演路学长在送审《钢铁是怎样炼成的》时，说：“电影局没有具体意见，但就是不行”，谁也不明白“没有意见”为什么还不行；《风声》、《线人》中有大量血腥镜头，却都通过了审查。

所以这种没有更自由更清晰的分级制度下采用的“人治”型动态高压审查到底是严还是松？严的话能扼杀创作自由到光审查就能让你等四年、不给理由但就是不给过审、先过审再遭禁、甚至过审都上映了还能被叫停甚至被禁的地步；松的话能为了“去国外评奖”这种主观理由让 R 级过审，其他肢体暴力、语言暴力、身体裸露、血腥折磨的也有的能过审，这到底是想不想保护未成年人？所以没有分级制度下的“人治”型动态审查充满了荒谬无理、自相矛盾与社会危害，既扼杀艺术又残害成年公民的权益还保护不了未成年人健康成长。

此外审查个中荒诞无稽比如，2013 年上映的《007 大破天幕杀机》中融入了大量的中国元素，包括在上海和澳门取景等等，出品方的原意是示好中国观众和市场，却没想到，这两地的情节在审查过程中遭到大幅删改。被删改的主要内容包括：法国杀手枪杀上海摩天大楼电梯门厅内中国籍门卫的镜头被删除；主人公邦德询问神秘女子“是不是十二三岁就出来接客”被改为“是不是十二三岁就加入黑帮”；反派人物拉乌尔·席尔瓦自称是如何从香港移交中国内地的内容被进行了模糊化处理。此外，被删减的还有涉及政治的情节等等。

如此文化政策环境，对于很多在类型片上进行不断尝试的导演来说，没有分级制度的电影审查简直是一种折磨。娄烨的影片被禁、杜琪峰的影片被删、贾樟柯的影片被要求大改……我们经常可以看到一些影片最终无法以导演的本意呈现在观众面前。

欧美很多关于吸毒、性、酗酒、犯罪，所谓“很庸俗很堕落”的东西，好像“对现实没什么实际价值”，但是就可以拍，这就是文艺自由。这说明第一文化市场有分级制度，能尽量避免孩子们看不到这些东西，第二文化政策尊重艺术创作。

世界电影史——美国电影业抗争史

1895 年 12 月 28 日，法国摄影师路易·卢米埃尔在巴黎卡布辛路的大咖啡馆售票，并用活动电影机放映他们卢米埃尔两兄弟拍摄的《工厂的大门》、《水浇园丁》、《火车到站》、《婴儿的午餐》等 11 部无声电影短片，共历时 20 分钟。此次放映获得了巨大成功，这被认为标志着电影的诞生。

（以下内容摘自 壹读 2017 年 3 月《美国电影的审查史，是一部大写的奋斗史》一文）

1895 年到 1920 年，电影诞生之初就不被美国社会主流所接纳。当时美国的上层阶级一致认为良莠不齐的电影内容对社会下层人士来说是有害的，特别是未成年人和妇女，尤其是那些充斥着大量性和暴力的不良镜头，所以社会上层人士认为电影应该像商品那样受到政府的统一把控。

面对这样的情形，1907 年 11 月 4 日，芝加哥城市政府首先通过了“电影审查法案”，之后其他州都先后进行了类似的州立法。从此美国电影进入了州立法审查阶段。最初的美国虽然是个移民国家，但各个区的移民来源都比较单一，因此各个州的审查标准是按着当地居民的主体文化来制定的，但具体内容会有所不同。比如这个州对“暴力”宽松些，那个州对“色情”严厉些。另外各个州的审查标准在细节上模糊不清，还经常随着事先审查官员的喜好随意变动，这样就造成了某部影片在这个州热映，在另一个州却被禁的情况。这时期电影只能在审查标准大致相同的几个州放映。电影片方一想，这不是“双标”吗？同一部电影，还不一样的待遇？不堪忍受这种政策束缚的制片方，决定反抗。

1915 年，“共同”影院公司的一部电影遭到俄亥俄州政府禁映，于是该公司向地方法院起诉俄亥俄州政府，并认为电影同报纸和言论自由一样，都应该受宪法第一修正案的保护。然而地方法院不予支持，“共同”影院公司上诉美国最高法院，最高法院认为把电影放在宪

法第一修正案的保护之下是错误的，因为电影有“作恶”的可能。这就是电影史上著名的“共同案”。这个时期的美国，电影如洪水猛兽。

1930 年到 1953 年，是电影被《海斯法典》扼杀的 23 年。因为反电影势力要求加强对电影行业的管理，建立行业性的电影审查法案的需求迫在眉睫。但这时的电影业却不再是当初弱小任人宰割的模样了，好莱坞工业的日益繁盛都在不断地证明着它对整个社会无论在经济还是在文化上的重要作用，好莱坞不希望新的行业法典交给联邦政府来建立，那无疑是“人为刀俎，我为鱼肉”，成立了行业性组织“美国电影制片人与发行人协会”（MPPDA），进行行业性自我审查。

经过长时间的交涉和妥协，代表好莱坞的海斯和宗教势力代表于 1930 年共同出台了《好莱坞制片法典》，也叫做《海斯法典》，审查之严厉，历史罕见。影片一旦违反法典的具体规定，不但会要求整改，情况严重时可能会直接被禁映。这时期被删减的影片数不胜数，《海斯法典》也被称为著名的“剪刀手”。例如根据小托马斯·迪克逊小说《同族人》改编，由 D.W.格里菲斯执导。该片因涉及种族、三 K 党、南北分裂等诸多敏感的政治话题，有长达数十年的禁映史。而此时电视工业的崛起也导致更少的人来电影院看电影，电影业收入减少，加上《海斯法典》对电影内容的限制和残害，电影对观众越来越没有吸引力。这个时期的美国，电影如过街老鼠。

收入减少以及内容的限制导致了电影业与《海斯法典》的矛盾越演越烈，终于在 1952 年的“《奇迹》案”达到了顶峰。当时的美国宗教势力认为国内引进的意大利影片《奇迹》是对神明的亵渎，该片在纽约上映时受到了阻拦，随后其他城市纷纷效仿。1951 年 10 月，《奇迹》发行人将纽约政务委员会（该协会撤销了《奇迹》的放映许可证）诉讼至法庭，要求纽约政务委员会撤销对《奇迹》的处罚，但法院维持了纽约政务委员会的决定，驳回了上诉。不服判决的片方，向最高法院提起诉讼。1953 年，最高法院法官撤销了纽约政务委员会的决定，并认为电影应该和艺术及其他出版物一样享有宪法第一修正案的保护。

至此，具有“事先审查”作用的《海斯法典》就对电影没有任何威慑作用了，因为根据宪法第一修正案的规定，任何对电影进行的事先审查行为都是不合法的。《海斯法典》正式退出历史舞台。取代《海斯法典》的是美国现在实行的电影分级制度。从 1968 年开始实施，直到今天。分级制度按观众年龄分层，既保护了青少年的身心健康，又给电影提供了广阔的创作空间。

（以上内容摘自 壹读 2017 年 3 月《美国电影的审查史，是一部大写的奋斗史》一文）

美国电影从被视为洪水猛兽时期的州立法审查阶段的人治(标准经常随着审查官员的喜好随意变动）、双标（每个州审查制度不一，造成某部影片在这个州热映，在另一个州却被禁的情况）、模糊（各个州的审查标准在细节上模糊不清），人治+双标+模糊=动态标准也就是无标准；到电影被视为过街老鼠时期的《海斯法典》统治阶段的高压（灭绝人性的高压扼杀审查制度）；再到漫漫长夜之后，电影完成商品到艺术的转变受到宪法第一修正案保护，任何事先审查行为宣布不合法；最后到终于诞生无比光明的分级制度整个行业迎来自由。这一切都是因为从“共同案”到“阿巴尔克案”再到“《奇迹》案”，是电影行业大写的不断抗争和奋斗的历史。

所以即使是现今电影工业最为强大的美国，它的电影行业曾经面对的动态执法（人治、双标、模糊）和高压审查都和国内如出一辙，从美国电影诞生，美国电影业用 34 年摆脱动态执法（人治、双标、模糊），用 57 年摆脱高压审查制度、完成从商品到艺术的正名，用 72 年迎来分级制度，使得分级制度实行至今已经 51 年之久。

而现今中国电影行业不仅所处的时代不同，1896年8月11日，上海徐园内的又一村放映“西洋影戏”，是中国第一次电影放映，中美一样从1896年也就是世界电影诞生后的第二年开始大众商业放映。但就算从1905年谭鑫培主演的《定军山》由北京丰泰照相馆创办人任庆泰拍摄并录制成功，标志中国电影诞生之日开始算起，现今也已经整整过去114年，你可能会说二战和内战有影响，但是问题新中国建国也都已经70年，美国电影迎来分级制度都已经51年了，但国产电影时至今日（2019年）这种电影早已作为艺术被高度认同的时代，都依然还处于相关部门动态执法（人治、双标、模糊）和高压审查的多重扼杀政策下。

如此政策会催生无数连锁影响和后果，比如先有相关政策造成的这种文化市场环境，人民处于这种文化高压环境下又存在相关需求，于是便出现许多未过审的国外电影产品的网上盗版下载问题。先不谈利不利于国内电影艺术和行业的发展，个中要枢关键却在于，是否也有对国内本土电影的这种引擎型的发展政策，来使民族电影有一个创作上自由、资金上鼓励其他方面也支持发展的环境，如果没有也就是像国内长期以来的这种多重扼杀政策，那就是残害文艺、思想控制、压迫政策，就是限制自己人。首先文艺工作者，因为政策是人治没有法治型的明确清晰规定，拍完就是不给过审，投资商的钱打水漂，大家为艺术发电一次还会不会有第二次？毁一代代人才，无数文艺人才的本来人生被杀害，以此为人生价值和崇高理想的人死了一代又一代，还是没有自由。而人民呢，第一接触不到国外的先进文化，第二国内的文化发展被扼杀，使得之间差距越来越大。造成一个文明既不断杀害传承自己文化和创造力的幼子，又愚弄所有生活于千古文化传承下热爱自身文化的人民，最终所有人共同受害的结果。

美国当初还是宗教势力在阻拦电影发展，我们这里天天自我标榜号称代表最先进生产力满足人民大众日益增长的精神文化需求的、代表人民的最先进的政党，结果做到这种程度……官场内部为了工作而工作没什么追求政绩功过仕途输赢互相搞就算了，下作玩人的政治把戏那套还拿来用到文艺界，这种电影一审四年、先过审再遭禁、上映期间被叫停、上映之后还被禁、R级也能过审的行为，自己人勾心斗角心术权变还不行，还要联合起来集体用这一套祸害整个民族的文艺以及全国的文艺人才。

这都不是说审得好或者不好的问题，而是根本就不应该有审查制度，不要总是为了控制欲为了政绩为了“开会的时候总要能说点什么或者一起做点什么”而去“管”，文化市场不止在于管束，真正的标准和成绩或者你们真正应该思考的应该是整个文化市场的繁荣程度和国际影响力，这才是你们的“政绩”。

没有自由的分级制度，只能审查制度，甚至审查制度都不能法治，最后只能人治这种动态审查的话，那一定总是做减法，人治的“人”总会觉得是要有所动作、去掉了什么才显得尽职或政治上有所作为，但安全不是如此，因为做任何事情都存在一个“度”，作为监管和审查这种工作会非常容易就过了，不管是为了显示自己存在或者让自己有事做还是怕监管审查不严真的出问题犯错误，都会导致不甚明显、不好判断、可四舍五入、甚至没有问题的被审查物被毙掉，因为这种“监管审查者心理”会让人觉得只有严格甚至过格才可确保百分百安全。

但问题在于文化需要自由和培养，只有分级制度的自由环境辅以引擎型政策，如此才能给民族文化做加法使之繁荣发展起来。

这里援引电影媒体 时光网 的几篇文章——

一、2013-03-21

《韩国实现在线审查分级 5分钟申请年省47亿韩币》

其他网站也有转载，题为《韩国电影审查5分钟申请 进入网络手机时代》

但其实《韩国电影分级5分钟申请 进入网络手机时代》更确切一些

二、2013-03-27

《中国电影审查三步走 技术审查一分钟内容审查可经年》

两篇文章相隔不到一周，但个中之物，却又何止天壤之别。

三、2017-01-09

《2017年越南启用新的电影分级制度 4级取代2级分级制度 避免不必要的电影审查》

同是社会主义国家，为何会有如此大的差别？难道是他国之社会主义“走上了歪路”？

更多行业内文章：

《被解救的姜戈》被停映 电影审查制度引热议

娄烨《风中有朵雨做的云》亮相柏林 入围全景单元 导演感慨审查最难的一次耗时两年

娄烨这部新片告诉你艺术片发行有多难 《风雨云》首周破5100万 临上映仍在修改

《无双》是庄文强跟电影开的一个玩笑 电影曝幕后特辑 历经审查&资金等重重难关

北影节导演热议一刀切 喊破喉咙分级仍难产

广电总局重申电影审查标准 十类禁止九类应删

另外两篇其他媒体的：

斥资2.3亿的《白鹿原》刚播一集就被停！审查让影视行业遭受巨大折磨

“审查”差点毁掉《人民的名义》，接下来请放过“人民的电影”吧！

难以想象，你逼着一个导演亲手破坏自己一点点精心设想、思考打磨的创作，这跟亲手拿刀捅自己、给自己割肉的“自我凌迟”有什么区别？此外更加难以想象田壮壮先生的遭遇，你让一个拍电影的电影导演十年不能拍电影，这得痛苦到什么程度？

然而讽刺的是，我国无产阶级和劳动人民的精神导师、国际共产主义运动的开创者马克思，没错就是那个我们熟悉的马克思，曾在1842年5月的《评普鲁士最近的书报检查令》中说道：“审查制度，就像奴隶制一样，永不可能合法，即便它作为法律存在过一千多遍。”

我高中时候的授业恩师也教导过：马哲是开放的理论体系，不仅要吐故还要纳新。马哲的理论活力来自实践。是对以往自然科学、社会科学和思维科学的成果的批判继承，随着发展会不断总结新经验丰富和发展自己的理论内容及其相应理论形式。马哲更是不断发展的，应把马哲看作是活生生的发展的学说，使之永远同实践和科学的发展相一致，反对把马克思主义教条化、绝对化和僵化的倾向。

很多官员总喜欢拿“适合中国国情”来搪塞，诸如“分级制度还不适合现有国情”，“审核制度适合中国国情”，比如2010年8月，国务院新闻办举行的文化体制改革发布会上，时任广电总局相关领导就郑重表态，在中国“不适宜推进电影分级制”，原因是“管理跟不

上”、“不适合国情”等。难道这也是运用了“具体问题具体分析”么？所以中国人是不是人？普世已经承认的价值能不能用？按他们这么说，感觉中国人还真不该作人，如果我们都不做人，这是不是让他们觉得更适合国情？

但更加讽刺的是，《三表龙门阵》中曾写道：

“以前资本主义的电影，领导是关起门来自己看，譬如毛泽东一度喜欢看香港电影，看到李小龙打外国人打得起劲，一边看一边鼓掌：「功夫好！打得好！」江泽民也关起门来看了一部叫《泰坦尼克号》的电影，他对该片做出了很高的评价：「你们绝不要以为资本主义国家就没思想教育。」「泰坦尼克号讲到了财富与爱情、富人与穷人的关系，生动地表现了人们在面对灾难时的反应。」中央领导的高度肯定，让这部辗转世界三个月的大片终于有机会让国人一饱眼福。”

没有分级制度的后果就是所有的文艺作品都只能被迫趋向全年龄段内容，加之社会对于部分文艺形式的狭隘理解比如动画，更会压制钳制整个艺术类型从选材到表达的整体内容范围及行业发展，令其难以具有严肃文学上的深度，让诸如《大护法》等具有一定深度的作品少之又少。所以这种文化政策和社会观念上的两者限制相加让全国所有整个“文艺”长年被动死亡无所发展，就如那个著名的比喻“戴着镣铐跳舞”。

《魔童降世》听说非常优秀，冲到中国影史第二，口碑票房皆爆炸，既然能达到这个成绩绝对不仅仅是得到了儿童或青少年观众的肯定，成年人也一定是认同甚至赞赏的，这就说明其绝对具有一定程度的深度和内涵，所以我就问了自己一个已经观过影的动画行业的朋友，果不其然，该片还传出遭到家长抵制的风波，这很明显是影视作品乃至文艺作品不分级的后果，是国家的事情，是政策导致的观影过程不能根据影片对标对位观众年龄层，所以抵制影片和制作方又有何作用？文艺作品又有什么错？难道不适合孩子伤害到孩子的电影难道就要让其他处于适合观影年龄层的人也看不了么？甚至换句话说为了孩子关心则乱这当然能理解，但除此以外父母们有没有认真想过其实自己也是成年人也处于适影年龄层？难道不要维护自己的观影权益么？因为这国家政策该推行的分内工作而影片没有自己做自己分级所以应该是创作者发行方，甚至是作品本身的错么？错，是政策之错，这种政策不分级，而将分辨任务交给创作方，甚至每个家长、观众自身，最后还演变成被害双方之间的道德争端，简直荒诞。这种思路就像文化政策本身便高压，分级制度不作为，还反而让各种网站和APP 平台方自己上线一个什么“青少年模式”加强保护，分级制度、公民权益保护机制这种社会责任本身应该是政府政策早该做的事情，该在全社会推行的方法体制。政府文化政策一方面不保护未成年和成年人，让未成年权益和成年人权益都得不到保护；另一方面还打着保护未成年人健康成长的旗号，通过对文艺作品实行事先审查制度对创作者发行方进行管制，通过对网站、APP 等网络文化产品平台窗口组织各种纠察整风运动来进行监管，但最终整个社会谁都保障不了成年人的权益。那这我们就能看出，首先发布的政策不保护任何人也就是不保护未成年也不保护成年人，然后打着“保护未成年人”的旗号通过对文化作品和文化平台进行管制去“保护未成年人”，这难道不是自相矛盾么？而且最后导致的结果就是文化政策别说伤害成年人权益、整个社会所有成年公民的权益早就在成年那一刻便被立即剥夺。而且不要忘了，不分级导致的未成年与成年人权益得不到保障这个结果这件事本身对政党和政府并没有什么好处，反而全体公民全社会的人谁都得不到保护反而对专制政党的统治和声誉有威胁，那为什么一个党派还要在 1.现有政策对所有人民没好处，2.现有政策对自身的统治和声誉没好处，3.世界上存在更先进的对所有人民都好的方法，4.这个方法早已被多国使用多年而且成为世界主流，5.本国人民长年呼声下，要放着对所有人民都更好的方法不用，去维护一个对自身不利的政策现状而不去改变呢？只有一个答案，那就是因为现有政策给政

党带来的好处大到让他们值得为此去承受它对统治和声誉带来的不利和风险，那这我们就更明白，当一个人或一个党派他的某些所言所为自相矛盾的时候，那这些矛盾的行为一定都是为了同一个目的。那就是不论是长期监管，还是不定时纠察，最后都是为了控制成年人，为了自身随时管制的自由，也印证了之前的推断，那就是为什么不分级？因为分级就是固定规则，固定规则就是法治，法治就是是非标准，可以代替人去区分与判定对与错、是与非，试想人一旦自己发布了规制是非标准之后如果再想去随心所欲地进行管控那就是冒天下之大不韪，所以分级制度就是在限制自身管控的自由也就是限制自身权力，“法治”限制了“人治”，有了固定的规则当人民群众和文化产品都遵守固定规则的时候，那你再想随意打杀便自相矛盾束手缚脚了。

所以法治就意味着统一的明确的是非标准，法律体系对社会正常运行的维持功能便在于此，公开、公正而公平。如果做一个公式，不分级等于什么？不分级=将成年公民文化权益非法化，这样就可以管控人民的思想。

以上我们证明了未分级制度是政党对文艺作品文化产品的自由随意人治管控权力，而审查制度一是为了让不利于政党的内容被过滤掉，第二是为了将非全年龄向文化作品过滤掉。

还有就是以上体现出的不分级带来的另一个明显问题：因为不管是未成年人健康成长的权益还是适龄消费者的正常消费权益，无分级制度对全部文艺作品的全年龄层消费者也就是这个社会上的任何人都没有保护，所以会导致催生为了保护未成年人权益的父母家长、未成年人保护组织和想要保护自己权益的成年公民之间的矛盾，书至此处想起来一个问题，社会各处常见未成年人权益的保护组织，为什么却少见成年人权益的保护组织呢？未成年人确实是应该受到保护这肯定所有人都同意，但有合法公民权利的成年人才是社会主体人群，而且最重要的成年人才有更成熟的政治观念和权利意识，所以成年公民的权利保障才是真正更能委确实际代表担当了公民与政府的政治关系之间公民权利守护卫戍的立场。所以成年公民才是真正觉醒了人之社会性和政治性的公民，成长与呵护固然重要但更重要的是其目的和结果——成熟与担当这才更关键，而且不仅只有先能保护了自己的人也才能保护家人与他人，“成长与呵护”只是保护了孩子们的现在，但却永远无法保护其目的结果与占孩子们人生和生命远远更大部分的未来。在处于无分级制度的高压管制文化政策控制下的社会中，未成年人权益和适龄成年人的权益本身就是被强制冲突的，是顾此消彼的关系，但本质来讲未成年人权益和适龄成年人的权益却实为一体，称为“公民权益”，为人父母者自然感觉很正当，为了孩子们去保护未成年人权益牺牲自身成年人的权益，看似是立场问题为了孩子牺牲自己确实颇有爱与牺牲精神很令人感动，但未成年权益和成年人权益的这种看似冲突却实为整体的关系，会导致的问题是父母们为了保护未成年人权益只能牺牲自身成年人的权益，这种顾此伤彼，虽然孩子父母自身甘愿受此，但这对其他适龄成年人却是一种不公。

所以，任何审核制度认为的“非全年龄电影”只有两条路：一是被剪得面目残破，侵犯成年公民消费权益；二是开放给全民观看，影响未成年人身心健康。

综上所述，无分级制度的高压管制文化政策既保护不了未成年人、适龄成年公民也就是所有中国人整体公民权益，也保护不了文艺、创作者从业者乃至整个民族文化发展，无分级制度的文化政策更既是对未成年人、适龄公民也就是所有中国人的不公打杀，也是对文艺、创作者从业者乃至整个民族文化发展的不公打杀。更会导致立场各异之人的未成年人权益和适龄成年人权益的社会冲突现象。说白了还是那句话，无分级制度的“高压管制文化政策”为的就是“管制”，思想控制、言论管制，他们专制独断党派本身就是为了要管得住你才施行的政策，管制和自由在自身意义上本就是反义词，所以焉能有自由？

难道如此也是为了国产电影艺术的发展？

冯小刚导演也曾说过其实本来自己想拍的不是喜剧和贺岁片，但是早年拍的电影比如《月亮背面》《一地鸡毛》《我是你爸爸》《过着狼狈不堪的生活》都被禁了，送一个毙一个，所有都不能播，还被称为“票房毒药”，其实是作品根本没机会跟观众见面，被逼得走到喜剧和贺岁片这条路上来的，但是一下把电影市场做热了，刚开始拍电影的时候电影院都改桑拿、歌厅、夜总会了，这又从桑拿歌厅夜总会改回来了。

香港电影黄金十年彼时对世界的影响，经济和文化爆炸的辉煌时代与那批风华绝代的人的互相成就，文学界音乐界电影界人才辈出，其实现在想起来当年香港电影的辉煌真的是多方面因素造成的，当时的影像语言、画面特点、化妆、服装、CGI 含量还不太高、技术也没那么先进和吸引人，一切都那么的恰好促成那一段历史时光上的韶华绽放，金色满际的夺目光芒，那个时代影像技术的特点反而成就出仿佛自带氛围的时光下文艺浪漫的自然韵味，尤其是古装剧，眼光闪念的一刹顾盼，风吹过耳的一丝寒意，林间透过的一点微光，划过衣带的一缕雪/血声，水面倒映的一瞬剑光，黑暗摇动的一盏风息，每个光影之间的一次交换、每段情绪之中的一番表达所具有的古典韵味，以及所表现出的远高于画面之上灵性人本的矢量价值信息，真实与艺术美感追求之间的平衡，都是后来影像技术下再精致、艺术化和大制作的戏剧化场景营造，甚至 CG 都做不出来的。

金庸、古龙、倪匡、黄沾、胡金铨、徐克、程小东、新派武侠+古典电影+古典文学+古典音乐，可以说在那个年代，现代化的香港在民族古典文化方面的理解、造诣、影响和贡献却早已强过内地不只一点半点，着实可敬可佩，而且或许也正如很多学者所认为，香港确颇具清朝之古风。尤其新派武侠通过通俗文学这种大众喜爱的形式对华人世界进行的古典美学、文化的普及教育，以及对现代华人心中民族传统精神文化故乡的再造，此功都堪属冠绝当代。

传统武侠、新派武侠之后的仙侠，文艺之间的影响和化学反应是连锁性的，比如一部具有精神文化价值的优秀作品在时间的横向影响上会启发出一整个流派发展、后世无数代人的重新理解、推动本地区其他地区甚至整个人类文明的思想进步，在行业的纵向影响上会加强不同文艺领域之间的互动合作、带给其他创作者灵感、推动整个文艺界的共同进步，这种高文艺性优秀文化迷因（meme）的巨大联动影响会是不可估量和无价的，给当前和后续精神文化发展和无数人带来益处，所以可以想象文艺这一最需要自由的行业如果缺失创作自由危害会有多大，即使短时间内的缺失对当下和后世带来的危害都会是巨大的，更别说建国 70 年整个社会早已对其习惯并当成常规法则。所以限制扼杀创作自由就是封死无数人类的可能性，供养捍卫创作自由就是给人类文明发展以无数理由和机会，文艺自由是一个文明健康发展进步的必要基本条件之一，无法妥协商量。

剧集

自小看过的电视剧真是相当精彩，国产剧中更是有很多抱持着承载传续中华文化的态度，用完全的文艺匠心做到极致的作品。

《红楼梦》这本书我是从五年级的时候第一次读，初中的时候看《百家讲坛》刘心武老师的“揭秘《红楼梦》”就着把原著看了第二次，高中的时候语文教材里有《红楼梦》的课

又读了第三次，工作后非常高兴蒋勋先生和刘心武先生推出了这种讲解的知识付费的电台，全部听完以后就又重温了一下石头的那把荒唐的谈笑，但是每次都是到达八十回便止步，之所以从来一直对八十回后情节敬而远之，首因既非曹公原笔，亦非曹公原意，看来饮鸩止渴、混淆视听；其次三年只剩没四个月，从第二年开始整个家族的毁灭就变得无可避免，77、78 回晴雯的故事已经太残忍，往后还要留人细看园中万物之衰落，实在徒增伤感；再次，张爱玲恨红楼未完，但这残缺终究达成一种至美，诸君百般叹息之余，愈显珍贵。且反使读人心中各有答案，街头巷北，议论纷纷。各抒己见之余，更有研究把玩的乐趣。

然后所有这些之后，2018 年春节前我才第一次完整的看了 87 版《红楼梦》，也是看完 29 集就没有再看，虽然电视剧是在原著里跳着讲得，但是《红楼梦》这种不管从中华传统美学还是文化上都可以称之为王冠上的宝石的这种级别的作品，对所有参与摄制的人员的要求可想而知，结果拍成电视剧处理得这么好，而且屡有妙处，确实不负盛名。大家知道凡是文艺作品的这种基于原著的艺术体裁的变化，比如原著是小说改电视剧、或者原著是动漫改电影，或者原著游戏改动漫，不管改编还是忠于原著，其实都是非常影响品质的，因为第一之所以会改编肯定已经成名的原著作品足够优秀，第二原著某种程度上适合原来那个体裁的表达方式，第三原著的优秀会给人第一印象，所以要想改编得成功，人的艺术能力要足以抵消这些，就像骑摩托车，人要比摩托强大才能驾驭好它。

古今第一奇书

我自己的理解，《红楼梦》之所以伟大就是因为这个文本它囊括了作者对天地至理、人生意义、对人性美的赞颂、对人世命运的感叹、对人本价值的珍爱（或者说叫“悲天悯人”），以及书中对传统文化方方面面认识的优秀程度和它文本的笔墨浓淡、千里伏线的功力，都堪称古今第一奇绝。

总结来说就是——

这个文本不管它从

文笔功力 - 写作之妙、刻画之精

知识类面 - 涉猎之广、境界之高

精神智慧 - 立意之深、理论之奇

在华人文学里都是国宝等级的水平。

更何况它塑造了那个对人生充满无限感悟，对人性美和人本价值有着最纯粹追求和创造力的环境、中华传统文化的精神圣殿——大观园。

但是因为《红楼梦》中的贾氏宗族是一个封建社会下四世同堂的大家庭，再加上包括贾家在内的四大家族互相联姻诸多连缀的关系，所以可能初看不明白怎么回事，有点像没看马丁原著看《权力的游戏》第一季的感觉，再加上不像四大名著其它三位一样爱搞“打打杀杀”这种大众喜闻乐见的场面，所以造成《红楼》在社会传播上可能没有那么强，书中主要人物贾宝玉对人间大道、人生意义的很多话也容易被误解。

而且作者为了突出贾宝玉的“顽”以及他与一般不同的特点，在表达贾宝玉的很多观点，比如“男女造物说”“女子三段论”的时候讲的都很“冲”，这其实是为了文本的真实，因为贾宝玉是很孩子气的性格，他是有那种不奢望别人理解“语不惊人死不休”的那种表达，这也是这些理论被很多人误解的原因，所以绝对不能断章取义的去理解，要结合整部书中贾

宝玉的其他表现来理解他那些理论的真正蕴义或者真正想要表达的东西。

首先**“女子三段论”**，从他对仕途经济和他父亲身边交往的那些男子的态度以及他对秦钟、柳湘莲、蒋玉菡、冯紫英这些男子的态度，就能看出，“女子三段论”其实适用于男女所有人，其实是说人活着对人性美的追求、对人本价值的珍爱、对世间万物的人文情怀是最重要的事情，如果关闭了这些对人性美、人本价值、人文情怀的感知官能，变得为了经营而开始蝇营狗苟、勾心斗角、尔虞我诈，甚至于去害人的话，人也就从“宝珠”变成“鱼眼”了，所以这个理论和年龄也没太大关系，而是在描述一个人做人的姿态，是“宝珠”是“死珠”还是“鱼眼”取决于一个人自身的待世方式作为，即便和年龄有的那点关系也是说人年龄越大，在自己的生活圈子以及在世间规则下久了以后，着眼越容易自私经济、思想越容易固化和被同化。

“男女造物说”也就是所谓的“女儿是水做的骨肉，男人是泥做的骨肉，我见了女儿，我便清爽，见了男子，便觉浊臭逼人”，结合他的“女子三段论”和他对秦钟、柳湘莲、蒋玉菡、冯紫英的态度，比如他第一次见秦钟之后想“天下竟有这等人物！如今看来，我竟成了泥猪癞狗了。可恨我为什么生在这侯门公府之家，若也生在寒门薄宦之家，早得与他交结，也不枉生了一世。我虽如此比他尊贵，可知锦绣纱罗，也不过裹了我这根死木头，美酒羊羔，也不过填了我这粪窟泥沟。‘富贵’二字，不料遭我荼毒了！”，再比如他对柳湘莲这种侠义人士的敬佩感念和哥们义气，结合这些也很容易明白，其实他想表达的一样是对人性美、人本价值、人文情怀的唯尚理念，人是泥还是水、“清爽”还是“浊臭”，和性别、年龄同样没有关系，他之所以这么说是因为封建社会下，男子要出去世间所以要很早学那套仕途经营之道，而女子因为不用去学那个所以更容易保持这些人本的东西。

所以其实《红楼梦》中贾宝玉这个人物很多理念的先进程度都是超越时代的，不仅仅是简单的“反封建”，他对“人该怎么活”以及人性美人本价值人文情怀人生意义甚至宗教内涵的思考，包括作者的很多其他观点，比如整本书天地哲学观的起立背景基础总纲——“正邪两赋论”，都是可参书中为“男女造物说”“正邪两赋论”所言之法：“若非多读书识事，加以致知格物之功、悟道参玄之力者，不能知也”的范畴，这些思想即使放在200多年后的今天都着实非常非常先锋深却高远之境界。

当然目前在红学届关于全部120回是不是一人所作，甚至存不存在曹雪芹这个人，作者是谁都还未达成共识，红学届这些“文本”本身之外的研究我不涉及，也没有资格，因为我远远不是做学术的学者，我在这里就只是单纯想阐述作为一个年轻的普通读者我自己的经历、想法以及《红楼梦》文本本身的伟大和对它的喜爱，我的认识当然也不一定全部是对的。

近几年的国产剧比较喜欢的，看过《大军师司马懿之军师联盟》和第二部《虎啸龙吟》，也是相当优秀的作品，众多演员集体演技爆炸，很多桥段和细节的处理也非常妙，比如司马懿的狼顾之相、曹操的横槊赋诗、杨修的“那时走与此时走有何分别”、诸葛亮的空城抚琴与鞠躬尽瘁死而后已真心于表涕泪纵横，以及对很多童谣歌谣的处理，尤其乐府诗《十五从军征》，剧中所表达出来的有关历史洪流、雄图霸业、以及对人本价值所谓“悲天悯人”的民生情怀的感叹，都非常有深度，真的是享受。此外《长安十二时辰》是我看完《军师联盟》和《虎啸龙吟》之后国产剧中又一个把概念和风格做出效果的剧集。从演员服装的朝代真实性、室内陈设的道具布景质量都能感觉出来创作者和工作人员是真的用了心下过功夫了，李泌《长歌行》的“一丈夫兮一丈夫，千生气志是良图”更是好句。所以说中华以前有很多优秀的电视剧产品，现在也有，但是文化创作被政策限制得太多，优秀的也就越来越少了。

仅从方言这种地域文化来说，2005 年，国家广电总局出台了限制方言剧的通知，后来

觉得其后几年内影视公司并没有严格执行，于是国家广电总局 2009 年 8 月 12 日通过官方网站重申“限制方言令”——通知指出，除地方戏曲片外，电视剧应以普通话为主，一般情况下不得使用方言和不标准普通话；重大革命和历史题材电视剧、少儿题材电视剧及宣传教育专题电视片等一律要使用普通话；电视剧中出现的领袖人物的语言要使用普通话。

之后的时间大家都知道，两次“方言禁令”使得国内电视剧中的方言元素或者说“方言电视剧”直接近乎灭绝了，至今观众都较少见到像《武林外传》《闯关东》这类优秀电视剧中性格鲜明精彩动人异彩纷呈的方言形象，非常幸运的是两部电视剧我都非常喜欢，首先我是《武林外传》的铁杆腐竹，当年我还在上初二，《武林外传》的那种火爆程度，打开电视十几个台同时在播，到学校一问半个班的人都看，后来大学期间在网上又看过一遍，上班之后又看过一遍，而且我还听说十周年的时候贴吧里组织很多腐竹去同福客栈的拍摄地址——北京平谷飞龙谷的影视基地，当时工作忙就没去想着之后怎么也有机会，当时看他们发的照片整个屋子的家居上全是厚厚的土，可能还有蜘蛛网什么之类的，说所有人到了那儿全哭了，你想想看到那番镜像再想想十年前的那种青春，谁也受不了。再后来就听说为了搭新的影棚给拆了，好心的工作人员为了给《武林外传》留下一个纪念，又在旁边搭建了个仿制版的同福客栈，但是据同学们说不太像，楼梯和胡同的方向也不对。所以《武林外传》永远是我心目中情景剧绝对的第一，甚至国产电视剧范围的话也都能前五，因为它之所以和别的情景喜剧不一样，就是因为首先搞笑功力就已经做的非常优秀之外，这部剧其实是基于“武侠”这种广受大家喜爱的带有中华文化情怀认同的题材、做的“打打杀杀多没劲”的反武侠的事儿，它每一集都会通过借古讽今的形式教给人正能量的“人应该怎么活”这种层次的人生道理，而且他用武侠的中华文化魅力做底表现出很多人与人之间单纯的温情甚至青春和爱情的主题，所以以上这些所有加起来作为观众你能感受到某种蕴含正气的人生意义。这个剧是具有除了搞笑和教化能力之外，更上层的东西。而且还有未播的那几集，看了财神的剧本感觉那个创造性真的已经做到很极限了，颇有一点《楚门的世界》《西部世界》或《黑镜》某一集的感觉。

那《闯关东》就更不用说，我爸我妈本来平时都不怎么看电视剧，结果我是他们觉得精彩拉过去看这个剧的，后来看完电视剧之后我还买来原著小说看，确实很伟大。

所以方言对这两个剧有多重要，方言文化的魅力在于能让人物更真实接地气更好得表现人物的性格，我想《武林外传》很多人物相当出彩的方言现在很多观众应该还能说得起来，“少放盐”“七舅姥爷”之类的，这种跟童年赵本山老师每年小品都能出几个流行语是同样的效果，所以我们知道一个好的文化作品能带给人多么美好的回忆和多大的收获，它们记录了生命中的一段时光和与之相关的回忆，就像你的一个兄弟姐妹陪伴了你的成长。后来 2005 和 2009 年又出现“主持人禁止港台腔港台用语”这种无厘头的规定，但是有的主持人就是香港台湾人，怎么不港台腔，而且很难想象主持人说方言危害性有多大。

当然大家可能会说你用方言这一个点就想要断言说明国内艺术文化市场和创作环境在没落是不是太牵强了，方言对电视剧创作的影响能那么大么？方言只是一个很小的东西，难道没有方言创作者们就编不出好的东西来了？那难道不是创作者们没才能么？但真实情况大家都知道，方言只是旷日持久以来诸多限令中的一个，包括电视剧文化市场也有《限外令》。

我国政府之限外令由来已久，但你是否敢相信，即使是 80 后 90 后曾经经历过的那个回忆中伟大的黄金时代，竟然也已经同样受到限外令的影响，比如不知道很多 90 后还记不记得，在我们还是小学生的时候，一般看电视除了中午放学后那段时间，晚上放学即使很快回家一般很多外国动画都也已经正在演了，当时就觉得怎么好像外国动画片演得那么早，电视台老这么干到底图了个什么，猜着那得差不多 5 点就开始了，回家老是赶不上开头，后来自

己瞎想想觉得没准电视台是从我们放学时间之前就已经提前预热进入这长达几个小时的“晚间动画时间段”，所以即使赶不上也只能凑合能看多少是多少，然后看完再换台接着看别的。

（以下部分内容整理自 2018 年 9 月《「限外令」再次升级？同步看海外动画可能彻底没戏了》一文 作者：Bobe Lennon）

但其实这一切是因为早在 1994 年 2 月 3 日广播电影电视部（广电总局前身）就已经发布的第一次「限外令」——《关于引进、播出境外电视节目的管理规定》（广播电影电视部令第 10 号），其中规定“广播电影电视部社会管理司每年年初根据各地不同情况及其申报计划，对全国用于地方电视台播出的境外电视剧、合（协）拍电视剧的数量作出分配和规划。”“各电视台每天所播出的每套节目中，境外电视剧不得超过电视剧总播出时间的 25%，其中黄金时间（18 时至 22 时）不得超过 15%。”所以电视台如果 6 点以后黄金时间放动画，就等于占用了当天的境外电视剧份额。随后「限外令」就开始了它的一次次升级——

第一次——广电总局 2004 年 9 月 23 日发布的《境外电视节目引进、播出管理规定》（广电总局令第 42 号），其中规定：电视台播出境外影视剧，应在片头标明发行许可证编号。各电视频道每天播出的境外影视剧，不得超过该频道当天影视剧总播出时间的 25%；未经广电总局批准，不得在黄金时段（19：00—22：00）播出境外影视剧。

第二次——2006 年《广电总局关于进一步规范电视动画片播出管理的通知》规定：全国各级电视台所有频道在每天 17：00—20：00 之间，均不得播出境外动画片和介绍境外动画片的资讯节目或展示境外动画片的栏目。

所以自从 2006 年之后，我们基本很少看到当年电视机上活跃的日本、欧美动画了，所有电视台在黄金时段只能播出国产动画片，幼龄动画因此迎来了它的黄金时代。

第三次——2012 年 2 月 9 日，《广电总局关于进一步加强和改进境外影视剧引进和播出管理的通知 》（广发[2012]9 号）发出，内容包括加强对境外影视剧引进立项和审批管理、加强引进剧播出管理、对剧续约后的再次发行进行审批管理等。具体规定有“境外影视剧不得在黄金时段（19：00—22：00）播出”、“每期栏目中插播境外影视剧的时长不得超过 3 分钟，累计使用境外影视剧片段的时间不得超过 10 分钟。介绍境外影视剧的资讯类栏目，使用境外影视剧片段时长不得超过 1 分钟”。

相对电视来讲，网络这一信息社会化时代的自由带来网络影视剧的兴起，视频门户网站纷纷开始采购欧美日韩的网剧，我国文化政策对在中华大地上诞生 114 年的电影艺术都依然高压管控，更别提网剧这种网络自由带来的新事物，网络境外影视剧自然遭到“喜加一”。

第四次——2014 年 9 月 2 日《国家新闻出版广电总局关于进一步落实网上境外影视剧管理有关规定的通知》（新广电发[2014]204 号 ）开始对 2015 年 1 月 1 日后所有新上线播出的网上境外影视剧进行管理。其中规定：

单个网站年度引进播出境外影视剧的总量，不得超过该网站上一年度购买播出国产影视剧总量的 30%。

网上播出的境外电影、电视剧，应依法取得新闻出版广电部门颁发的《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》等批准文件，并取得著作权人授予的信息网络传播权。未取得《电影片公映许可证》或《电视剧发行许可证》的境外影视剧一律不得上网播放。

各网站引进境外影视剧的内容、格调应当健康向上，符合《境外电视节目引进、播出管理规定》（广电总局令第 42 号）第十五条规定，不得载有以下内容：1、反对中国宪法确定

的基本原则的；2、危害中国国家统一、主权和领土完整的；3、泄露中国国家秘密、危害中国国家安全或者损害中国荣誉和利益的；4、煽动中国民族仇恨、民族歧视，破坏中国民族团结，或者侵害中国民族风俗、习惯的；5、宣扬邪教、迷信的；6、扰乱中国社会秩序，破坏中国社会稳定的；7、宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪的；8、侮辱或者诽谤他人，侵害他人合法权益的；9、危害中国社会公德或者中国民族优秀文化传统的；10、其他违反中国法律、法规、规章规定的内容。

国家新闻出版广电总局于每年 2 月 20 日前，将各网站申报的符合总体规划要求的拟引进境外影视剧相关信息，在“网上境外影视剧引进信息统一登记平台”上发布，供相关网站查询。网站在播出境外影视剧时，应在节目片头注明登记序列号。各网站不得播放未在平台上登记和公告的境外影视剧。

于是从 2015 年 1 月 1 日这一天开始，国内观众与国外观众同步追看最新境外正版电视剧就变成了泡影。网络渠道也变得和电视台一样，引进境外电视剧需要报所在地省级广电影视行政部门备案获取《电视剧发行许可证》，也就是「先审后播」，而大家都知道欧美剧集不管是为了根据市场反响调整投资还是根据观众反响调整剧情大多是边拍边播的季剧模式，无法提前给到整体剧集送审。因此当时通知一下发，多部正版海外剧纷纷下架，下架页面上显示着「因为政策原因无法提供观看」。国外很多剧集从此需要等一整季完结之后，才由国内视频网站送审，通过之后才能引进，致使国内正版境外剧集更新基本比国外要慢一年之久。

再就是去年被称为“史上最严禁外令”的

第五次——2018 年 9 月 20 日广电总局起草的《境外视听节目引进、传播管理规定（征求意见稿）》，“征求意见稿”这是什么意思？这让大家感觉又蒙又新鲜，多年来以祸害大众文化和各种奇葩法规扬声立名的广电总局，竟然还要征求意见？征求谁的意见？总不可能是广大百姓吧？没错，不管你至今为止听没听过、发没发表过意见还是信不信，官方官网确实写着“根据《规章制定程序条例》的相关规定，现向社会公开征求意见”，2018 年 9 月 20 日广电总局这次最严「限外令」竟然在向社会大众人民百姓公开征求意见，这便相当于杀人亿万的刽子手在问“不知我新研究出来的这种最猛的手段您是否满意，满意咱就这么来”，对这等刻意无耻、羞辱待宰之物的行径，我只想说“人民深受感动”。而且更无耻的还在后边，这次“征求人民意见”的“意见稿”中的大部分内容，比如电视台播出境外影视剧不超过当天 30%时间、不能在黄金时段播出境外影视剧等等，都早已经在之前第二次以及之后几次「限外令」升级中出现并早已实施多年。而且这还不算什么，广电总局从不让你失望总会给你惊喜，除去之前已经有的大部分内容，也有小部分是改动或者更加升级的，最主要的，就是像 2014 年第四次限外令升级规定网络国外电视剧需要「先审后播」一样，从此网络引进动画片可能也需要「先审后播」了。另外，受到规定的不仅电影、电视剧、动画，其他还包括纪录片以及教育、科技、文化、综艺、体育等其他境外视听节目。

当年第一版「限外令」的时候，根本没人知道这回事儿；第二版「限外令」，也还是没什么人在关注。等到第三版「限外令」来了，大家开始慌了，也有些太晚了，不过迟到总比不到好。

（以上部分内容整理自 2018 年 9 月《「限外令」再次升级？同步看海外动画可能彻底没戏了》一文 作者：Bobe Lennon）

既对外封锁，又对内限制。这等国内网络壁垒封闭环境与无分级制度高压审查下的限外令政策，等于打着保护国内文艺行业和产品的旗号，让在政策限制创作的打压下本就积弱的民族本土文艺行业和产品，在较低竞争力恶性循环下继续屈辱与失智，让畸形的文艺成长为

更加畸形的，再不断以此来喂养民众使之愚化以达成政府更好地控制思想的目的，而且是以降低市场总量为代价。但细想一下就明白，既然打压限制国内文艺创作发展又哪里却还会有什么真心的“本土保护政策”？虐杀之下焉有仁慈？只有驯化与奴役而已，好一个思想上的脑蛋白质切除术。

几十年来诸多限制打杀蹂躏造成的这个市场环境，以及文化机构无标准、无界限、无道理的执法手段，让文艺创作者们小心翼翼如履薄冰，在无法治的明确规则遵守下一个人连避免被打的“权利”都没有，遑论自由？最近演员古天乐在微博谈到我们华语创作圈子是否可以诞生《权利的游戏》那种国际水准的作品，我想说先不论别的政策是否允许，《权利的游戏》中南北两个大陆的语言分别是依据的英国南部和北部的方言，演员“学好所演绎人物的方言”肯定完全是演技的一部分，对作品有着莫大的重要性，但国内可能么？

《权力游戏》和《三国》有什么区别？《杀死伊芙》和《红楼》有什么区别？《行尸走肉》和《西游》有什么区别？《西部世界》和《水浒》有什么区别？如果能把这个问题从各个方面想清楚透彻的话，基本就能明白国家政策的影响是有多么大以及我们应该怎么做了。可能有人说你这么比不对啊，怎么能拿我们过去的作品和国外现在的作品比呢，你怎么不拿莎翁作比？注意，这里没有对比高下，更不是说谁好谁不好，只是区别，IP 创作制作层面与范畴的区别，因为经历时间考验、洗淘炼尽所存的经典和未经过历史光年的新 IP 本就不同，不是谁更好与不好、比得过与不过的问题，也不是说现有 IP 不及古著，而是两者之间可比性本就不匹配不该放在一起进行比较。所以还是请大家理智地思考一下这个问题，如果把他们的题材方向、内容设计、演绎形式、思想观念、文化环境、想法态度纷纷比较一下，或者问题直接换成《权力的游戏》和我们的商业剧有什么区别？《杀死伊芙》和我们的文艺剧有什么区别？这个时代中国人所做出的新世界级 IP 的数量、我们整体作品思想观念水平的先进程度、是否对旧 IP 融入现代思想与元素进行新理解与演绎，甚至别说融入现代元素很多古代 IP 至今都没法真实体现，比如《西游记》里那个人为牲畜鱼肉被随意打杀，肝髓流野、发毡如山、肉薄骨并、生民涂炭，妖气凌厉蓬勃的人间炼狱，甚至就连哥仨的真实样貌都几乎从未明晰。

三人体貌——

孙悟空长相：

第二回《悟彻菩提真妙理 断魔归本合元神》

魔王见了，笑道：“你身不满四尺，年不过三旬，手内又无兵器，怎么大胆猖狂，要寻我见什么上下？”

第十四回《心猿归正 六贼无踪》

行者道：“这衣帽是东土带来的？”三藏就顺口儿答应道：“是我小时穿戴的。”

行者遂脱下旧白布直裰，将绵布直裰穿上，也就是比量着身体裁的一般，把帽儿戴上。

第二十一回《护法设庄留大圣 须弥灵吉定风魔》

那怪仔细观看，见行者身躯鄙猥，面容羸瘦，不满四尺，笑道：“可怜，可怜！我只道是怎么样扳翻不倒的好汉，原来是这般一个骷髅的病鬼！”

第三十六回《心猿正处诸缘伏 劈破旁门见月明》

僧官道：“等我出去看。”他即开门，只见行者撞进来了，真个生得丑陋：七高八低孤

拐脸，两只黄眼睛，一个磕额头；獠牙往外生，就象属螃蟹的，肉在里面，骨在外面。那老和尚慌得把方丈门关了。

第六十七回《拯救驼罗禅性稳 脱离秽污道心清》

那老者见了他相貌丑陋，便也拧住口，惊嘬嘬的，硬着胆，喝了一声，用藜杖指定道："你这厮，骨挝脸，磕额头，塌鼻子，凹颉腮，毛眼毛睛，痨病鬼，不知高低，尖着个嘴，敢来冲撞我老人家！"

而明代的一市尺大约是 32cm，"不满四尺"也就是说悟空身高在 1.3m 左右。当然作者写作所用标准在学术界尚未有定论，且我国历朝历代的标准皆不同，但其他朝代之标准比之明代却几乎只有更矮不会更高。

而至于第二十一回《护法设庄留大圣 须弥灵吉定风魔》中

行者笑道："你这个儿子，忒没眼色！你外公虽是小小的，你若肯照头打一叉柄，就长三尺。"那怪道："你硬着头，吃吾一柄。"大圣公然不惧。那怪果打一下来，他把腰躬一躬，足长了三尺，有一丈长短。

一段，读来一丈减三尺倒好像猴子身高七尺，但也有另版本的书中此段为"长六尺"，比如清代陈士斌的西游研究专著《西游真诠》中便写道：

"照头一下，便长六尺，有一丈长短。"

而且就算是"长了三尺，有一丈长短"的版本，猴子"鄙猥病鬼"的体型，加上"躬一躬"这般动作，可能只有故意挺身站直了可能七尺，但平素弯腰躬背的猴样身形姿态下身高确是四尺，所以基本可以四尺作底。

风华绝代、通天彻地的大妖、人民心中的叛逆英雄、我们的美猴王，身高一米三。

猪八戒长相：

第八回《我佛造经传极乐 观音奉旨上长安》

菩萨正欲驾云过山，不觉狂风起处，又闪上一个妖魔。他生得又甚凶险，但见他——

卷脏莲蓬吊搭嘴，耳如蒲扇显金睛。獠牙锋利如钢锉，长嘴张开似火盆。金盔紧系腮边带，勒甲丝绦蟒退鳞。手执钉钯龙探爪，腰挎弯弓月半轮。纠纠威风欺太岁，昂昂志气压天神。

第十八回《观音院唐僧脱难 高老庄行者降魔》

果然生得丑陋，黑脸短毛，长喙大耳。

第二十九回《脱难江流来国土 承恩八戒转山林》

三藏道："不敢说。我那大徒弟姓猪，法名悟能八戒，他生得长嘴獠牙，刚鬃扇耳，身粗肚大，行路生风。"

第三十二回《平顶山功曹传信 莲花洞木母逢灾》

忽抬头往上看时，原来是个啄木虫，在半空中飞哩。呆子咬牙骂道："这个亡人！弼马温欺负我罢了，你也来欺负我！我晓得了，他一定不认我是个人，只把我嘴当一段黑朽枯烂的树，内中生了虫，寻虫儿吃的，将我啄了这一下也，等我把嘴揣在怀里睡罢。"

第八十五回《心猿妒木母 魔主计吞禅》

见那呆子果然丑恶。他生得——

碓嘴初长三尺零，獠牙觜出赛银钉。一双圆眼光如电，两耳扇风唿唿声。

脑后鬃长排铁箭，浑身皮糙癞还青。手中使件蹊跷物，九齿钉钯个个惊。

嘴长三尺零，0.96 米，基本就是一米了。

沙僧长相：

第八回《我佛造经传极乐 观音奉旨上长安》

水波里跳出一个妖魔来，十分丑恶。他生得——青不青，黑不黑，晦气色脸；长不长，短不短，赤脚筋躯。眼光闪烁，好似灶底双灯；口角丫叉，就如屠家火钵。獠牙撑剑刃，红发乱蓬松。一声叱咤如雷吼，两脚奔波似滚风。

第二十二回《八戒大战流沙河 木叉奉法收悟净》

河当中滑辣的钻出一个妖精，十分凶丑——

一头红焰发蓬松，两只圆睛亮似灯。不黑不青蓝靛脸，如雷如鼓老龙声。

身披一领鹅黄氅，腰束双攒露白藤。项下骷髅悬九个，手持宝杖甚峥嵘。

第二十九回《脱难江流来国土 承恩八戒转山林》

三藏道："第二个徒弟姓沙，法名悟净和尚，他生得身长丈二，臂阔三停，脸如蓝靛，口似血盆，眼光闪灼，牙齿排钉。他都是这等个模样，所以不敢擅领入朝。"

身高丈二相当于 4 米，沙和尚的身高是孙悟空的三倍。

不仅严肃文学式的真实，影视作品也大多在于是不是真正蕴含人性和人本价值中足够真实的东西，能够打动人心、引起共鸣，这和制作、资金、视效并无太直接必要的关系，只在于剧情本身有没有足够真实的、有深度的内容，比如很多剧集中的美食精致又规整，但是被网友评论说从来没见过这么死亡又没食欲的玩意儿，而《武林外传》里大伙坐一起开饭的馒头和各种家常菜甚至"麻辣鱼鳞"，根本没有那么正式那么高级那么精致，但就是让人觉得好吃、愿意跟他们坐在一起，仿佛你到那儿大家的反应顶多也就说"来添个凳子添双筷子"然后一起，所以这一切的枢要就在于真实、亲切、随和、人味儿，也就是所谓的"生活化"，而现在很多剧集就缺乏这所谓的真实，比如甚至武侠这种混合着风尘与血仇的朝代剧种，那种服装、化妆、道具，都让人感觉演员就像是某个服装网店的模特，但是日剧就大多真实很多，而西方剧集的例子则更多，比如《权力的游戏》为架空背景却非常真实，所以到底是现代区别于八九十年代或者港片黄金时期的高清拍摄技术和风格，还是说就像很多文化学者讨论过的西方拍假的都像真的，我们拍真的都像假的，希腊神话的神比人更世俗，而中华道教的仙比神更高洁，这种人之创作中仿佛自然带有某种仙气和过舞台化的艺术特点，是什么造成了这种不真实不生活化的风格？《武林外传》是达到了化妆道具服装这种视觉语言的真实（表面）+演员表演与语言的这种人之表达的真实（内里）+剧情所阐述的平实主旨这种剧本思想的真实（思想），达到了三重意义上的真实与可爱，而同时期的《陆小凤传奇》也同样能够保有这种真实，但之后舞台痕迹和着力特点便开始显现，倒不是说文艺作品一定取决于这仅仅"第一重"之表面风格或真就如何重要，而是后面更关键的——内在表达和剧本思想。而如果剧集内在本身便没有真材实料有所欠缺，再加上化妆道具服装及诸多表面视觉与剧情

不符的华而不实，那观感便一定相当异样奇怪。比如某些酒店，高端是高端但是让你长住着会舒服么？那是因为室内设计太过概念化、风格化、模式化，太工业、非自然、超现实和现代主义了，倒不是说极简和单调，而是给人一种假的像是制造的印象。倒不是说酒店必须得给每个人“家”的感觉，毕竟第一酒店功能本身就决定是要体现出另一种东西没必要宾至如归，第二每个人对家的美学理解也不一样，而是说这件事要有一个度，不能平有建筑风格而丢了人文关怀。

艺术含量也不代表不真实、不打动人，

可能有人会说咱们这儿本就好多仙侠剧、玄幻剧，又或者说“艺术源于生活，又高于生活”。从世界范围来说这是个伟大的时代，这些年文艺作品越来越多，国内外优秀的更不在少数，大众口味商业类型的片子有很多收获相当大的成功，作品的信息量、精彩度很高，花样、炫技、视觉震撼，甚至艺术性也都相当出众，这种随着人们思想程度和艺术欣赏水平的提高，所产生的这种兼具高艺术性的商业片，都是非常非常优秀的作品，也是我们这个时代之幸。但是我想说这些虽然当然已经算是很难得很优秀的作品，其中真正能够讲到真实部分的却注定并不多。高艺术性的商业片都却还不一定能碰到相关真实的东西，也就是说触及到得“真实的人本”，所谓在人性和感情上能真正打动他人（观众）、引起共鸣的人类群体内在的共同精神价值。当然虽然这种文艺作品中能给人“确实讲到了真的的东西，而不是为了艺术而艺术”的感觉和触动的东西一定程度上会因人而异，但共通性还是占据很大比例的，这种概念已经不是“艺术”“艺术性”这些词甚至文艺片的“文艺”能够表达概括的了，这种“真实”不是表象的或者感官的艺术，或者艺术的含量、水平，比起「艺术」这种表达方式本身的质量，此种“真实”更在于、更接近「艺术」所讲述和表达的“内容”，这种文艺作品中“共通人性”的特质称为“人本”，作为艺术作品哪怕有一小段能讲到、触及这种“人本”而不仅仅是在浮于表面得表达艺术的框架、类型、效果、技术的话，那就已经是真正用心的杰作的存在，值得反复推敲品味，而如果有作品能把商业、艺术、人本三者结合的话，那就是掌握精神文化精要的真正大师之作。

另外如果凭如今剧集风格的对比，说《武林外传》所在时代的这种人本真实是“经费不足”的话，那绝对不正确且看得太表面因为退一万步表演感情和剧本思想这些内里水准的东西可绝对是演员、编剧、导演等文艺创作者们以及工作人员们真正认真下了功夫才能体现出来引起观众共鸣的，创作、工作态度是绝对业界一流的对得起观众的，如果还有人说彼时代就是穷的话，那我只想说这样的请多来一些，永远不够，因为既然这种剧组这种剧集能达到某种艺术意义上“真实”的境界，“不知怎的”竟然同如今很多欧美大剧一般都能体现这种“真实”特质，那或许只能说所谓“大制作”并不一定会处理好或者造就好的作品，所以真正关键的，体现“真实”是要“用心”，第二重“表达”与第三重“思想”都在于文艺创作者和工作人员的艺术发挥，就是“人”够不够用心。

很多电视剧都做得像是一场旅程，而同福是一段经历，就像其他的都是你坐在舞台前看着各路人马粉墨登场演出的一场或怎样故事的戏剧，而在这里你作为家人一同经历的，是大伙们的成长与陪伴、离合与笑闹、喜怒与哀乐。很多创作者都是恨不得把自己的作品做成小说甚至是长篇小说来表达情节，而武林虽然每集是章回体剧本，但却都显现不同的人生道理，终究独具一格成为诗歌一般的表达，章回体给它的不是形制上的特质也就是小说，而是章回体本身所最早代表的东西——诗歌，每一集不是一部小说中的一章或一回，而是每一集都是一组诗歌中的一句或一段，最终整首影视作品表达的是一个共通的主旨。一部剧集如何另辟蹊径到达了那种高度，或许这就是“情景剧”所得天独厚的一个优势，那就是所谓“日常生活”如若处理好，那就不是鸡毛蒜皮而是共同经历，是生活，甚至是人生，是岁月。

时隔多年，当最后一集最终佟掌柜说出那句“那是一个很长、很长的故事”的时候，当年个中百感交集的滋味，直至今日依然能够清晰感受到，而且是完全一样的东西。所有这些都承载着彼时童年与少年我们美好真挚的幻想。

也正是这部剧告诉我一个道理，那就是：真正“伟大”的人不是英雄，而是家人。或者不一定会做英雄，而是会做家人。更或者家人才是真正的英雄。

这部剧集的可贵之处便在于，同福的大家最后表现出的，都是家人的一面。

动画

我想动画对大部分 80、90 后的童年应该是最毋庸置疑最精彩的一部分，当年每天中午和晚上放学之后等在电视机前的那种激动和幸福，时至今日在记忆里依然不断印证着那一整个光芒四射的年代是多么得令人目眩神迷、追忆万千。

因为当时恰逢国产动画发展到一个鼎盛时期，以及国内大力引进国外优秀动画的大潮，甚至涌现出不少中外联合制作的动画（中法、中美、中韩），记得小时候中央台、地方台、卫星台都会播动画，甚至每天都会遇到同一时间在多部动画中选择一部最喜欢的观看的这种“幸福的纠结”，那是一个中外动画艺术棋逢对手，我国与不同国家作品群芳竞逐的年代。我曾经在高中时期尝试过在笔记本上写出所有能单凭当下回忆想起来的动画，结果一张纸正反面写了 140 个左右，当时数完自己都震惊了，可惜那个笔记本不知道哪里去了，后来以及最近在高中时期的一堆遗迹里痛翻也没找到。

从历史上来讲我国动漫行业屡次站到过世界前列，从《铁扇公主》到《大闹天宫》到《哪吒闹海》《宝莲灯》，甚至上海美术电影制片厂 60 多年 356 部动画片的成绩，下面我就来为大家盘点一下我自己记忆中看过的动画：

水墨风动画：《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《鹿铃》《山水情》《熊猫百货商店》

《小蝌蚪找妈妈》根据入选小学课本的同名童话改编，灵感是来自于国画大师齐白石先生的水墨画；

《牧笛》是以国画大师李可染先生的牧牛图为原型；

《山水情》被公认为水墨动画至今引人观止的高峰化境，人物、场景设定邀请了著名国画大师吴山明先生和卓鹤君先生，该片融入了道家师法自然、与世无争的思想和禅宗明心见性的灵感。

木偶定格动画：《小小英雄》《镜花缘》《阿凡提的故事》《大盗贼》《怪老头》《愚人买鞋》《崂山道士》《真假李逵》《擒魔传》《眉间尺》《倔强的凯拉班》《半夜鸡叫》《长发妹》《孔雀公主》

瓷偶动画：《瓷娃娃》《鱼盘》

剪纸动画：《猪八戒吃西瓜》《渔童》《狐狸打猎人》《狐狸送葡萄》《人参娃娃》《金色的海螺》《济公斗蟋蟀》《南郭先生》《猴子捞月》《螳螂捕蝉》《鹬蚌相争》《葫芦兄弟》

折纸动画：《聪明的鸭子》《一棵大白菜》《湖上歌舞》《三只狼》《小鸭呷呷》

当年看过的动画节选：

中国第一部动画片《大闹画室》

中国第一部有声动画片《骆驼献舞》

中国第一部动画长片《铁扇公主》

中国第一部彩色动画长片《大闹天宫》

中国第一部彩色宽屏动画长片《哪吒闹海》

中国第一部系列动画片《邋遢大王奇遇记》

中国第一部长篇动画片《西游记》

中国第一部神话动画电影长片，刘欢、李玟、张信哲演唱歌曲的《宝莲灯》

徐克编剧并监制的奇幻动画电影《小倩》

郑渊洁童话改编的《舒克贝塔历险记》《魔方大厦》

中法第一部合拍动画片《马丁的早晨》

中法两国共同制作、中国历史上第一部几乎全部用海外资金拍摄的原创动画片《中华小子》

中美共同制作的动画片《大草原上的小老鼠》

中澳联合制作的动画片《牙刷家族》

意大利动画片《狮子王辛巴》

法国动画片《幸运的卢克》

韩国动画片《百变孙悟空》

日本动画片《数码宝贝》《七龙珠》《机器猫（哆啦 A 梦）》《樱桃小丸子》《名侦探柯南》《神奇宝贝》《幽游白书》《头文字 D》《铁臂阿童木》《足球小将》《灌篮高手（篮球飞人）》《棒球英豪》《圣斗士星矢》《天鹰战士（新世纪福音战士或 EVA）》《星际牛仔》

美国动画片《兔八哥》《啄木鸟》《米老鼠》《狮子王》《人猿泰山》《忍者神龟》《蝙蝠侠》《猫和老鼠》《大力水手》《捉鬼特工队》《白雪公主和七个小矮人》

还有合作的作品《黑客帝国动画版》

以及早期使用 3D 电脑动画制作的电视系列剧先驱之一《猛兽侠（超能勇士）》，多年之后才知道是大名鼎鼎的《变形金刚》的系列作品。

动画取材广泛性：

《九色鹿》——根据敦煌莫高窟 257 窟壁画《鹿王本生图》故事改编

《大盗贼》——根据德国儿童文学家奥·普雷斯勒的童话《大盗霍真普洛兹》改编

《小红脸和小蓝脸》——根据挪威作家托尔边·埃格的童话故事改编

《阿凡提》——根据新疆民间故事改编

《鹿铃》——根据民间故事“白鹿洞书院”改编

《怪老头》——根据中国首位安徒生奖提名者孙幼军的作品《怪老头儿》改编

《擒魔传》——根据古典小说《封神演义》改编

《镜花缘》——根据清代李汝珍同名小说改编

《眉间尺》——根据魏朝《搜神记》改编

《长发妹》——根据侗族民间传说改编

《金色的海螺》——根据诗人阮章竞所作同名童话诗改编

《倔强的凯拉班》——根据法国作家儒勒·凡尔纳（《海底两万里》《八十天环游地球》）的同名游记小说改编

《天书奇谭》——根据明代罗贯中、冯梦龙神魔小说《平妖传》部分章节改编

《南郭先生》——根据来自《晋书·刘寔传》中的成语典故“滥竽充数”改编

《猴子捞月》——根据民间童话“猴子捞月”改编

《螳螂捕蝉》——根据《庄子·山木》中的寓言故事改编

《鹬蚌相争》——根据《战国策·燕策》中的寓言故事改编

《孔雀公主》——根据傣族民间长篇叙事诗《召树屯》改编

《人参娃娃》——根据民间文学收集家张士杰整理的东北地方神话传说改编

《渔童》——根据张士杰收集的流传于渔民间，发生自鸦片战争之后、义和团运动之前时期的同名民间传说改编

《大草原上的小老鼠》——根据斯坦芬·考斯克罗姆和罗宾·詹姆士所著同名小说改编

当年的那种弘扬民间传说的“取材于民，用之于民”的人文民本精神，对各种动画艺术形式的极致探索和想象力，以及电脑技术出现之前逐帧纯手工制作的匠心，加上对艺术性的终极追求，国产动画在世界上获奖无数。彼时水墨动画的艺术指导以及灵感来源都是李可染、程十发、方济众、吴山明、卓鹤君、齐白石这些国画大师，以及内容取材上的广泛、对其他艺术形式转化成动画的探索，都可见当年老一辈动画人思路的宽泛与对艺术的追求。

所以，曾经如此的中国动漫到底发生了什么？彼时之伊人缘何沦落至此？

这还要从一段岁月中的友情和两则新近之悲痛说起，

（以下部分内容选用自网络）

“葫芦娃，葫芦娃，一根藤上七朵花。”

2019 年 5 月 13 日上海美术电影制片厂发布讣告：2019 年 5 月 13 日下午三点零二分，《葫芦兄弟》的编剧和导演之一、“葫芦娃之父”胡进庆先生因病医治无效去世，享年 83

岁。

一时间，“葫芦娃再也救不了爷爷了”的标题出现在大家眼前。

1986 年《葫芦兄弟》播出后受到广泛欢迎，几乎每一家地级市的电视台都购买了动画片的播放权。即使是二十余年后的 2008 年，美影厂动画片音像制品的年销售量约有 2000 万套左右，而其中《葫芦兄弟》就占了总份额的 18%，可见这部动画作品的价值所在。后来，葫芦娃也成了现代市场的“大 IP”，由此改编的各种作品也不少，但很多人并不知道，是他打造了葫芦娃，而且还有更重要的是——他对民族剪纸和水墨动画的贡献：

胡进庆，1936 年生，江苏常州人，创建和发展中国剪纸动画的杰出艺术家之一，对剪纸片发展有着重大贡献，早期和著名导演万古蟾共同创研了中国第一部剪纸片《猪八戒吃西瓜》，其后发明了“拉毛”剪纸新工艺，从而摄制出水墨风格的剪纸片，后又在《草人》一片中创新羽毛工艺画。初时 1953 年从北京电影学校动画专修科毕业，之后便进入上海美术电影制片厂工作，先后参与过美影厂近四十部美术片的动作设计、服装造型设计、美术制作设计、动画师以及编剧和导演工作。著名剪纸动画片《济公斗蟋蟀》的动作设计就是胡老，由《战国策·燕策》中的寓言故事改编的水墨风剪纸动画《鹬蚌相争》编剧之一和导演也是胡老，而根据《庄子·山木》中的寓言故事改编的《螳螂捕蝉》更是由胡先生一人担纲编剧和导演。先后参与制作的剪纸片有《小林日记》《葫芦兄弟》《渔童》《草人》《金色的海螺》《济公斗蟋蟀》《人参娃娃》《螳螂捕蝉》《鹬蚌相争》《猫与鼠》《淘气的金丝猴》《丁丁战猴王》等。同时参与编剧和导演的动画有《山羊回了家》《强者上钩、追鼠、斗鸡》《螳螂捕蝉》《鹬蚌相争》《葫芦兄弟》《智斗乌鸦》《猫与鼠》《雪狐》等，其他参与导演的作品有《小林日记》《万吨水压机战歌》《带响的弓箭》《丁丁战猴王》《淘气的金丝猴》《草人》等。先生编导的 8 部剪纸片先后 21 次在国内外获奖。其中水墨动画《鹬蚌相争》获得第 4 届中国电影金鸡奖最佳美术片奖、联邦德国第 34 届西柏林国际电影节最佳短片银熊奖、南斯拉夫萨格勒布第 6 届国际动画电影节特别奖，以及 1983 年加拿大多伦多国际动画电影节特别奖；《葫芦兄弟》获得埃及开罗国际儿童电影节三等奖；《强者上钩》获得 1990 年日本广岛第三届国际动画电影节 E 组一等奖。

当年的《猪八戒吃西瓜》正是中国第一部剪纸动画——剪纸是中国的国粹，而剪纸动画，则是从剪纸和皮影戏中得到的灵感——把人物场景拆分成一个个部件，妙手做成剪纸，再灵活搭配起来，做出各种不同的形态和动作，像皮影戏那样动起来，放在玻璃板上逐格拍摄，最终就形成了剪纸动画。和我们熟悉的布偶动画《阿凡提》、黏土动画《企鹅家族》一样，剪纸动画也是费时费力的定格动画的一种。

为了拍好这从无到有的第一部作品，当时美影厂还成立了剪纸片试验小组，专门到民间向老艺人学习剪纸和皮影戏的技术。经过一年多的试验，终于，《猪八戒吃西瓜》于 1958 年诞生了——胡进庆担任动作特效，而总导演是万氏兄弟之一的万古蟾。

首次试验成功之后，胡进庆更加潜心钻研剪纸动画技术，还发明了“拉毛”工艺——用细纤维的纸张来做剪纸，可以拉出绒毛一样的边缘，从而表现动物的毛发效果，同时也可用于水墨风动画的晕染效果。想当年，皮克斯拍摄《怪物电力公司》，就为毛发的问题动了不少脑筋，可见对于很多动画种类来说，要做好毛发效果都是一道难题，没想到我们的老一辈艺术家早在上世纪 80 年代就遇到过类似的问题。而被胡进庆运用了“拉毛”剪纸手法来表现的，便是著名的水墨风格剪纸动画片《鹬蚌相争》。

另外更不为人所知的是，胡进庆还曾差点错过代表作《葫芦兄弟》。当时，美影厂决定把小说《十兄弟》改成动画片，小说讲述了拥有千里眼、顺风耳、无穷神力、铜头铁骨等特

异功能的十兄弟，一起救黎民于水火的故事。由于故事情节复杂，人物众多，但剪纸片的制作预算有限，胡进庆一度认为难以实现，后来，他把原著中 10 个形象各异的人物，换成 7 个外形相同，而颜色不同的“葫芦兄弟”，而众多反面角色，也简化为“蛇精”“蝎子精”两个妖怪，才使得项目顺利进行。另外他也参与设计了葫芦娃的形象，最重要的要求就是有“野味儿”：怒目圆睁、夸张的发梢、敞胸、赤脚，形象简单而有力，这便是之后的葫芦娃形象。同样，作为“剪纸片”，虽然《葫芦兄弟》只有 13 集，但它的拍摄时间却长达两年。看似 13 集的动画片，却需要几千个场景。

上海美术电影制片厂在公告中说道，胡进庆同志创造了许许多多经典可爱的动画形象，为一代又一代人留下了美好的童年回忆，为美影厂的辉煌，乃至中国民族动画电影事业的发展和繁荣，做出了重要贡献。

在亲人方面，根据胡寅先生回忆，父亲胡进庆晚上睡觉时，有时做梦梦到一个场景，怕遗忘了，便会一骨碌爬起来，将梦里的东西简单地画出来。如此梦境激发灵感，已成为一种创作方式。这也导致他白天吃不消了就在床上躺一会儿，晚上又生龙活虎地搞创作。

“有时夜深人静的时候，他会坐在写字台前发怔，陷入深深地构思创作当中。他会为此而失眠，整晚不睡觉。”胡寅说道。在他的记忆当中，父亲最痛苦的时候是开始出造型的时候，他会因为一个剪纸角色画不出、画不好而推倒重来，反复琢磨思考用什么样的画法再继续下去——就这样画完一张纸，接着再画一张纸。不一会儿工夫，废纸堆满一纸篓。

胡寅还清楚地记得，父亲将美影厂里创作时多余的剪纸造型带回家，让家人看看，帮他提提修改意见：包括葫芦兄弟及其爷爷、蝎子精、蛇精等。很多时候，为了一个剪纸造型，得花费一天工夫。孩子们都睡着了，胡进庆却还在加班。

“值得一提的是，我母亲也在美影厂工作，她在动画组负责描线。我父亲画好剪纸后，需要我母亲描线、着色，等材料晾干之后，再将剪纸刻好。接着中间装上钉子，再在后面放上背景，用收音机变压器里很细软的铜线牵拉移动。每移动一格拍一张。”胡寅先生说道，那时的摄像机像大炮一样，又高又重，将镜头拉上拉下地对剪纸拍出二维动感荧屏效果。

“眼睛瞪得像铜铃，射出闪电般的精明。耳朵竖得像天线，听得一切可疑的声音。”

2019 年 9 月 4 日晚九点上海美术电影制片厂发布讣告：2019 年 9 月 4 日晚七点二十五分，《黑猫警长》的导演之一、编剧、“黑猫爷爷”戴铁郎先生因病去世，享年 89 岁。

各大媒体纷纷以“再也等不到第 6 集”为题进行报道怀念。

1984 年，《黑猫警长》开播后，立刻红遍大江南北，成为中国家喻户晓的动画系列片之一。在历年来最受欢迎的国产卡通形象评选中，它与《葫芦兄弟》并列第二。2010 年，《黑猫警长》被翻拍成电影版，创下 1500 万元的票房收入。执导《黑猫警长》和《黑猫警长电影版》的戴铁郎，也因此获得了一个雅号“黑猫爷爷”。但戴老的成就却远远不仅于《黑猫警长》：

戴铁郎，1930 年生，广东惠阳人，生于新加坡，1940 年回国。1953 年于北京电影学院动画系毕业，先后担任美影厂三十多部美术片的动画设计、人物造型、美术设计以及导演和编剧。《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》两部知名水墨动画的动画设计就是戴老，从敦煌莫高窟“鹿王本生”的壁画故事和美术风格取材的《九色鹿》的导演之一也是戴老，而根据挪威作家托尔边·埃格的童话故事改编的《小红脸和小蓝脸》则由戴老兼任编剧和导演。同时参与编剧和导演的动画有《找小哥哥》《小红脸和小蓝脸》《黑猫警长》《森林小鸟和我》《警

犬救护队》《黑猫警长电影版》等，其他参与导演的作品有《母鸡搬家》《我的朋友小海豚》《九色鹿》等。编导作品《黑猫警长》获得首届中国儿童少年电影金牛奖优秀影片奖、中国广播电影电视部 1986—1987 年优秀影片奖、首届中国儿童少年电影油娃奖优秀影片奖，以及第七届金龙奖原创漫画动画艺术大赛最佳经典原创奖，导演作品《我的朋友小海豚》于 1982 年获意大利国际儿童和青年电影节总统银质奖。

动画设计作品《小蝌蚪找妈妈》更是在瑞士、法国、南斯拉夫拿到多个国际性大奖，在上世纪 60 年代将国产动画推向了世界。为一代又一代人留下了美好的童年记忆，为中国美术片、动画界的“中国学派”、民族动画事业作出了积极贡献。这部国产动画也曾一度让高畑勋和宫崎骏，这两位后来联合创立了吉卜力动画工作室的日本动画大师惊叹不已。

“划时代的作品”《小蝌蚪找妈妈》的获奖记录：

第十四届洛迦诺国际电影节 短片银帆奖

第四届法国安纳西国际动画电影节 短片特别奖

第四届戛纳国际电影节 荣誉奖

第三届南斯拉夫萨格勒布国际动画电影节 一等奖

第四届法国蓬皮杜文化中心国际青少年奖 二等奖

可人们有所不知，戴铁郎的一生非常坎坷。戴铁郎曾说，美影厂于他，是一个“有不好的回忆，却也是我成长的地方。没有他们我也不会成长成现在这样。碰到困难我不再没有勇气。”进入上海美术电影制片厂后，他卷入“反右运动”和“文革”，坐了 27 年“冷板凳”。真正做导演的时光，只有短短 10 年。

在推崇民族化的上海美术电影制片厂，戴铁郎算得上一个“异类”。与当时上海美影厂的“走民族特色”的方向不同，戴铁郎热爱科学，喜欢现代，喜欢喝可乐，吃蛋糕，想做反应时代特征，甚至走在时代前面的作品。在美影厂的前 20 年，戴铁郎没有当过导演。一直到了上世纪 80 年代，美影厂面临转型，1984 年，《哪吒闹海》的导演之一、《大闹天宫》的动画设计严定宪担任厂长，戴铁郎才终于有机会尝试自己想做的动画。在看到《黑猫警长》连环画后，戴铁郎开始筹划制作《黑猫警长》动画，将创意上报后没有得到厂里支持，便自己改编剧本、设计场景。戴铁郎启用了很多刚刚进厂的年轻人，大家花了整整 10 个月做出了两集动画片，哪知在内部放映后却竟然被叫停了，理由是：“里面打打杀杀，不符合传统美学，里面的科学道理也没有什么艺术性。”但戴铁郎坚持，民族形式根据演变的过程每个阶段都在发展，有时候儿童需要一些超意识的画面。直到一年半以后，一位电影局的人看了片子觉得不错，一些小朋友试看后，反响也很热烈，才在不做任何宣传的情况下，在院线播出。这才有了我们无数人童年时光中的酷警察，没错，这般历尽坎坷的《黑猫警长》在播出后广受欢迎，“黑猫”形象也成了当时小朋友心中最红的明星。

但戴老生前却说，自己常常以少年儿童为师：“一个是想象力；第二个，我向他们学习到，做人应该很真实。”

在接受访问，问到为什么《黑猫警长》能受到孩子们的欢迎，戴铁郎导演给出的回答颇为童真：“我喜欢孩子，经常去少年宫参加他们的活动。他们感兴趣的，我也感兴趣。我还和孩子们一起设计玩具，一起做军事游戏哩！”戴铁郎当时虽已年近花甲，却始终保持着一颗童心，在制作动画电影时，也从不因为受众是孩子而敷衍了事。

上海美术电影制片厂在讣告中评价，戴铁郎“具有浓厚的儿童情趣，敢于开拓，充满想象力”，始终以饱满的热情为少年儿童创作动画片。

他的动画真正做到尊重孩子，在满足他们的喜好的同时，也努力满足孩子的求知欲。

戴铁郎说：“我了解孩子，熟悉孩子，特别是现在的孩子。现在的孩子求知欲特别强，知识面广，反应快，善于联想。他们从大量的儿童书籍报刊中吸取知识，特别是广播、电视的普及，更加扩大了他们的视野，比我们做孩子时可强多了。不要以为我们不懂的，他们也一定不懂。”

1988 年，上海美术电影制片厂遭遇了市场转型失败，深受外部市场冲击，种种现实条件，令《黑猫警长》从此以后便定格第五集，再无下一集。既不是大家所猜疑的“血腥暴力”的政治下架，也不是传播甚广、其实早已与原著作者很快握手言和的“版权矛盾”。

美影厂转型期间真正跟上时代进步、革新旧有观念、扛起先锋旗帜、秉持诸多先进创作思想的《黑猫警长》，最后竟然是因为时代而腰斩。何其讽刺，无论当年戴老这样思想进步的先行者人才做得多快，国产动画的转型反应，终究是来得太慢、太晚了。

在早期的时候，中国动漫的萌芽更多脱胎于中国本土的神话故事，所以《大闹天宫》《天书奇谭》等一系列作品应运而生，而且在国际动画舞台上引起了很大的反响，中国风其实不是现在的新名词，其实那个时候，独属于中国风格的动漫早已产生，水墨风格与神话风格都是中国动画的特色。

但是后来由于各种“历史因素”，中国的很多老一辈艺术家停掉了创作。而新一代的动画创作者又没有成长起来，所以出现了中国动画界青黄不接，只能进口国外动漫来给孩子们看的局面。

如果你是 80、90 后，那你一定明白我所说的东西。彼时，诸如《龙珠》《灌篮高手》《圣斗士》等等热血神作正以其非凡魅力风靡整个中华大陆。

不仅《黑猫警长》恰逢日本动画茁壮成长的那个年代，上海美影厂也面临到了海量人才流失的困境——

一直以来美影厂都通过“计划经济”的模式去生产动画，每年完成一定的指标，然后中影就以固定的价格来收购，完全不用考虑播放量的高低，但这样的模式能给予创作者的待遇是十分微薄的。

比如某美影厂员工就曾回忆道“我在《鹿和牛》工作了一整年，只比平时多收入 800 元，但我到了太平洋动画，做简单的活儿却直接收入 5000 块”。

直到 90 年代初，当美影厂真正意识到必须进行市场化转型后，《黑猫警长》却又因为“剧情松散，缺乏中心，没有连贯动作”等等原因而不再被寄予挑战海外动画的厚望。

除了各自人生经历，二老品格中的一个相同之处便是：创作不止。

据胡老的儿子胡寅介绍，父亲胡进庆 90 年代末退休后仍然记挂着他一生孜孜不倦所追求的剪纸动画艺术，每天除了上街买菜、锻炼身体之外，将大量时间投入到拉毛画中，画熊猫、狐狸等等，而且也会关注最新的动画行业资讯。谈到父亲这一生最遗憾的事，胡寅称，就是父亲将葫芦妹的底稿都画好了，但因为退休，来不及将其拍摄制作成动画片搬上荧屏。虽说退休后也有不少动画公司与他合作，但更多是请他当顾问指导美术动画设计，并没有帮他拍片。

帕金森病还困扰胡进庆多年，在上世纪 90 年代末于上海美影厂退休，2000 年胡寅发现父亲有手抖的毛病，到 2004 年毛病越来越严重，坐在客厅里的沙发上，双手都总不停地颤抖，像是在敲什么东西。抖得厉害的时候，手里的东西都会掉，抓不住笔。这使他很痛苦，严重影响写字、画拉毛画。

即使退休之后，胡进庆也一直关心中国的动画事业。中影总经理江平在一次采访中说："我调北京国家电影局工作之后，他给我来过几次信，希望我能够多支持他的创作，他说，他也渴望能拍像《宝莲灯》那样的影院长篇作品。2008 年，我到中国儿童电影制片厂当厂长后，他多次给我打电话，希望我能够支持他，说想拍《葫芦兄弟》的续集。我也专门借参加上海国际电影节的机会，跟他多次聊，但是因种种原因，特别是市场上外国卡通对青少年影响太大，影院排中国动画片的可能越来越小，我也早不是上影集团的领导了。各种阴差阳错，他的片子没能再拍起来。再后来就听上影的同志说，他身体不太好，似乎是忧郁症，但是我又碰过他几回，并不见他忧郁，他还是那样兴致勃勃，信心百倍，所有的心思都在美术片创作上，他说，要能给孩子们再拍几部真正的属于中国的动画电影，累死了也值。"

而身边妻女陆续离世、自身也已到晚年的"黑猫爷爷"戴铁郎，独自一人生活。但戴老觉得，自己从没有为境遇所困，正如现在也不会为时间所困，因为创作就是生命的动力。"我很忙，每天都在创作，没有停下过。外面的世界是有限的，我的世界却是无限的。"他说。

妻女相继离世后，82 岁高龄的戴老在 2012 年接受采访时对记者说："她们去世以后，我想了很久，晚年怎样度过？最后想通了——艺术就是我余生的所爱和归宿。"

"葫芦爷爷"胡进庆的"为中国动画累死也值"

"黑猫爷爷"戴铁郎的"将艺术作为余生归宿"

生命不停创作不止，活到老创作到老，永不放弃追求。艺门即是家门，行当便是血脉，永远记挂关心。这就是两位先生的相同之处，或者说是无数的老一代动画先辈们的相同之处——执着于极致的艺术追求与创作精神，以及记挂心系行业门艺发展的血脉亲情。

最后更少为人所知的是，两位同为 1953 年北京电影学院动画系毕业，是一起学习动画的同学，而在 53 年毕业后"葫芦娃爷爷"胡进庆是直接进入上海美术电影制片厂工作，而"黑猫爷爷"戴铁郎则是 53 年毕业后先进入的上海电影制片厂美术片组，于四年后的 1957 年，也进入了上海美术电影制片厂，所以也是一起效力动画的同事。胡老一生中粉丝们寄给他的贺卡有近十万张，都放在家里。然而，在如此光环的笼罩下，他本人却显得极为低调，生前留下遗言丧事从简。而在 5 月 17 日播放着《葫芦娃》主题曲的胡进庆追悼会上，其时尚在的"黑猫爷爷"戴铁郎还送来了花圈，挽联上写着"葫芦爷爷胡进庆一路走好"，落款则为"老同学黑猫爷爷戴铁郎"，谁能想到，四个月不到的时间，"黑猫爷爷"也传来离开的消息。

目前我国动画界普遍认为中国动画教育缘起 1950 年成立的苏州美术专科学校动画科，更早可以追溯到 1936 年江苏省立教育学院电影教育组设立的由万古蟾先生担任卡通讲师的选修课《卡通制作法》。而《中国动画产业年报 2007》中则称"中国动画教育的历史应该定格在 1952 年，这一年，北京电影学院成立了中国历史上第一个动画专业"。

两位的同学中还有徐景达（《三个和尚》导演）、严定宪（《哪吒闹海》导演）、林文肖（《雪孩子》导演）等杰出的老一代动画人，而且值得一提的是，严定宪和林文肖两位艺术家前辈还是一对夫妇。

而就是他们这届北京电影学校动画科的诸位同学，他们这北京电影学院成立的“中国历史上第一个动画专业”所培养的第一届美术系动画专业学生，用一代的杰出探索和惊才绝艳，委实铸就了中国动画行业，自此，“中国学派”这一品牌得以彻底用突破性的动画语言倾倒世界。

想想他们那一代人所面临的技术难度，是他们的艺术追求、创作精神和工作态度，造就了那个时代。

如今四个月不到，随着“葫芦爷爷”和“黑猫爷爷”两位受人尊敬的动画前辈的先后离开，他们那个辉煌夺目的时代是否已经终结？两位一起学习过的同窗兼一起工作过的同事，他们曾经执着秉承的艺术精神、我们心中光芒万千的快乐记忆是否也已离去？中华动画在世界舞台上的民族姿态以后又该如何？他们创下的令行业目眩神迷的丰功伟绩，他们立下的令后人观之仰止万丈丰碑，我们如今是否还能望到项背甚至超越？

而如今，我们即便妄加冒犯猜测也永远不会知道，对妻女相继离世后一人生活、早将艺术作为余生归宿的戴老，胡老的离开，究竟对他产生了怎样的影响……是同学少年芳华的怀念，是同事理想拼搏的酣畅，是缔临时代顶点的自豪，是播撒童年快乐的幸福，是人生充实值得的欣慰，还是行业辉煌没落的愁殇。

不仅是两位前辈的人生，要回溯中国动画的历史命运轨迹我们还可以从另一个重要的符号——“上海美术电影制片厂”这中华一代神厂的兴衰起落来一窥全貌。

日本动画导演高畑勋和宫崎骏也曾在 1984 年造访美影厂，高畑勋在后来的采访中说，“特伟先生早期的《小蝌蚪找妈妈》，看的时候我都傻了，没想到竟然能做出这样的作品。那之后他的作品我也都看了，我觉得能创作出《小蝌蚪找妈妈》那样的作品，也是因为中国电影制片厂当时的体制。说大点，中国动画艺术电影的探索在改革开放之后，因为要追求利润反倒衰退了。”

一语中的。

那个时候，

动画片不叫做动画片，叫美术片。

美术片不为娱乐，而是宣传和教育。

美影人惯用的词不是“创作”而是“生产”美术片。

这些词显然带有大工业时代和意识形态的痕迹。

当时实行计划经济，美术片全国一年的产量被控制在“38 本”左右。一“本”指的是 10 分钟片长的一盒胶片，38 本意味着每年美术片的总时长不能超过 380 分钟。其中上海美影厂的占比最大，约为 35 本，剩下的份额由长春电影制片厂美术片分厂、北京科教电影制片厂等机构消化。

美术片的唯一购买者是中影公司，中国传媒大学动画教研室主任薛燕平曾评论，计划经济时代的美影人不需要考虑片长、档期、播出平台，“全世界都没有那么幸福的一帮人在做这样的动画片”。

这为当时的美影人们创造了一个天然的可以专心“生产”不用顾虑太多限制因素的环境，大大激发了创作者们的热情和创新力。

他们对动画制作的每一个环节都尽心做到最好，就如同在打磨原石一般:

在 1983 年的《老鼠嫁女》中作曲家金复载使用了有些“诡异”的音色作为配乐，听着让人汗毛倒竖，这个声音来自一架三角钢琴，是金复载在琴弦上放置了各式各样的器物，改变了其原有的音色。没有合成器、没有声效设备，像金复载一样的配乐者通过各种“土办法”，逐渐丰满起了各自独特的声音素材库。“当年什么都没有，得来不易，只能靠自己研究，不像今天，好像一切都能得到，付费就行”金复载在一次采访中说。

为了筹备重拍《草原英雄小姐妹》，唐澄（《大闹天宫》导演）、钱运达（《天书奇谭》导演）和凌纾在冬天去了内蒙古。湖南人凌纾（《阿凡提的故事》、1999 年大风车版《西游记》编剧）从没放过羊，为了剧本创作必须一个人体验放牧，他说在草地里有狼群还不辨方向很恐怖，但是作品必须要接近生活知道实际情况，不能瞎画，所以这也是一次值得的体验。

严定宪和林文肖夫妇二人则有一次分别参与了南北两个不同的摄制组，一个为了《一幅僮锦》去了广西，另一个为了《渡口》去了东北。严定宪在广西的竹楼里住了一阵，他还记得同行的老师钱家骏抱怨夜里被虱子咬。林文肖在抚顺、通化一带搜集素材，一天起床看到白茫茫一片，大雪把一切覆盖，这个场景后来被用到了 1980 年的《雪孩子》中。

后来在厂里决定了要制作中国第一部彩色动画长片、一代神作《大闹天宫》的时候，为了更生动地表现出孙悟空人、猴、神的特点，严定宪（上海美术电影制片厂前厂长、国家一级导演，《大闹天宫》首席动画设计）对着镜子研究人的神态，对每个点都要求细致。

为了让孙悟空形象更生动，著名的民族动画巨匠万氏兄弟之一的万籁鸣导演还特意请来“南猴王”郑法祥给大家上课，启发思维，激发灵感。后来脸型上大下小，白色做底，中间有个大红鸡心，身穿鹅黄色上衣，配黑色斜襟腰围，橘黄色底上有几个黑色圆点的豹皮短裙，腿穿红裤，足蹬皂靴的定稿形象，一跃成为经典。使得后来的电视剧版《西游记》，也借鉴了这个形象。

因为不满意常见于前苏联和美国动画中看起来像是一团棉花的云的质感，美影一行人还特意去了北京西山碧云寺，在一尊观音莲花座下临摹了立体的浮雕云纹。七仙女出场时，由云朵幻化而出，这美妙的一幕将古典神话色彩渲染得淋漓尽致，展现了浓郁的民族风格。

对动画的每个细节力求真实、完美，这样的高要求使得美影厂的动画水平达到甚至超越了当时世界动画的平均高度。而且当时没有电脑技术，每一帧画面都要靠手绘，50 分钟的上集和 70 分钟的下集原画数量超过 7 万张，万籁鸣的团队用两年时间完成。

1961 年，这部曾因为中途投资方撤资不得不停拍、20 年前万籁鸣就开始筹备的电影——《大闹天宫》，它的上集一经上映，便引起了轰动。

然而 1964 年，已经拍摄完成的《大闹天宫》下集正准备上映，却因为“不可抗力”被撤档，社会上之前对《大闹天宫》的赞誉之词也不见了，转为一边倒的批判。有人说，《大闹天宫》是在“借古讽今”。证据是玉皇大帝嘴角的那颗痣，不是影射某位领导人么？这太大胆了！其心可诛！

现今《大闹天宫》这个故事的寓意普遍被理解为，孙悟空代表着几千年被压迫的人民，当统治者的暴政已经忍无可忍的时候，他踏上七色云彩，化身盖世英雄，挥舞千钧铁棒，将“灵霄宝殿”砸个稀烂。

但那不是一个能讲道理的时候，辩驳只会惹来更大的麻烦。愤怒的队伍将《大闹天宫》

的原画、动画等无价精神财富几乎销毁殆尽，如今只剩下少量画稿成为珍贵资料。作为导演，万籁鸣被隔离审查，在队伍当中，还有他当初的学生，手里拿的也不是画笔，眼中更不见了对老师的尊敬……

文革前，为了了解不同民族和地区的民间文化，当地文化部门会收集当地的神话传说、传奇人物、民间故事以及讽刺笑话。而文革开始后这些活动便停止了，那些进行中甚至即将完成的作品也全部停摆。

等到十年后复出，他已经是年近 80 的老人了，再也没有精力拍出像《大闹天宫》那样的作品，这部神作也成为中国动画历史的极境巅峰与镇山之宝，至今无人超越。

直到 1978 年，《大闹天宫》的全集开始解禁上映，从“文化沙漠”中解禁的中国民众，开始如饥似渴地享受着“百花齐放”的文化“饕餮盛宴”，同时也带动了中国动画再一次的繁荣，80、90 后更才得以拥有那样的童年。

而如今，又走上了老路。

1941 年，万籁鸣与他的三位兄弟推出了亚洲的第一部动画长片——铁扇公主。

大家熟悉的曾经一手开创了日本电视动画体系、被称为“日本动画教父”“漫画之神”的大师——手冢治虫，在年轻时就受到上海美术电影制片厂重要代表人物万氏兄弟创作的《铁扇公主》的激励，从而弃医从漫，立誓要做一样出色的动画片，更对导演万籁鸣大为推崇。在 1980 年访问中国时还特意拜访万籁鸣，拉着万籁鸣的手激动地说：“我就是看了你的动画才走上动画道路的！”

纵然当年制作《铁扇公主》的万籁鸣先生应该没有料想到自己的作品会给世界文艺届带来如此美好的创作机缘、会与彼岸的朋友发生如此真善美的人性互动，这是多么的荣幸之至；而估计年轻的手冢先生更加怎么也想不到，彼岸这般一代民族动画的国宝级大师和他的伟大作品后来竟会被我们“自己人”如此对待；而美影则也一样想不到，在经历了文革之后，与之彼岸动漫行业的伟大发展，我们已经被拉开了多么巨大的差距。

两位大师，两个政府，两种对待。

历史明明白白诉说着，因为外在环境，因为国家政治，两人的人生时光与艺术生命竟会有了如此之重大的不同。

他们辜负了最早在 1954 年的那个秋日，受到内地动画电影创作的感染以及动画事业发展的感召，当初毅然从香港返回上海进入美影厂工作的万籁鸣先生。

之后受到时代冲击的美影厂开始考虑成本，一方面是场地租金、设备和人员的经济成本，另一方面是来自人的压力，当时已经有反对声音了，刚刚改革开放厂里工资非常低，很多人都要去外面接私活拍电视剧，要再像以前那样事无巨细追求面面俱到，已力不从心。

中国一下子迎来了现代化，但上海美术电影制片厂已经没有了原来的风格，失去了民族传统，也失去了创造力与活力。凌纾（《阿凡提》、大风车版《西游记》编剧）先生说：“门窗一下打开，所有人都看到日本、美国做得那么好，眼花缭乱，我们好像一下子被‘生吞活剥’了”。

就这样，美影厂失去了曾经的辉煌，在千禧年之际，集人力物力财力交出了最后一份呐喊与答案，经典之作——《宝莲灯》

还是美影厂擅长的中国水墨式的画风和传统风格的艺术表现手法，在传统的东方意境上吸取了欧美和日本动画视听冲击力强的长处。更是汇集了整个民族两岸三地的歌手演唱主题曲，张信哲的《爱就一个字》、李玟的《想你的三百六十五天》和刘欢的《天地在我心》共同成就了彼时代中华动画行业尊严之巅峰绝响。

而万古蟾、万籁鸣、万超尘、万涤寰、胡进庆、戴铁郎、马国亮、钱家骏、黎锦晖、特伟、严定宪、林文肖、徐景达、金复载、常光希、唐澄、钱运达、凌纾……这些闪闪发光的名字却早已被永远记载在中华民族动画事业的丰碑之上。

至此，上海美术电影制片厂的诗篇算是画上了一段休止符。

（以上部分内容选用自网络）

彼之时代过去，我们应该从中学到什么？更重要的是，我们应该怎么做？

难道这就是我们，一个国家的现实。从八零年代末开始，祖国的港片、动漫、民主化，所有思想和文化的历史一一开始逐渐陷落，这一落，就是 30 年，时至今日除了自豪的整体强大却不能谈人均水平的经济，中国在思想文化方面与三十年前相比依然并无历史发展长度上真正时代阶段性阶梯性的升华和进步。

任何国家一个产业的雄壮强大往往都是因为逐渐建立起成型的工业模式继而整个产业不断受此成熟工业模式所益从而如此良性循环下去愈发壮大，难道反而我们因为之前与商业模式沾染不大，没有明确的制作周期与结案要求的单纯为了艺术而艺术的相对自由研究式的制作方式，这种自由模式下单纯对一门艺术进行研究与探索，更适合我们的发展么？我认为是一方面行业转型太慢遂受到冲击太大，但纵然行业受冲击巨大倘若不断有人才供应也不至如今，然而彼时我国动画教育和人才青黄不接；且另一方面商业模式的缺失导致的待遇问题更顺而导致大量人才流失于外，至于恶性循环长此下去累年积弱萎靡不振；第三个原因是，就如美国电影数字技术应用尚未完全成型时的香港电影黄金时代一样，如果没有国外成熟工业模式与新兴数字技术的压制，若单纯只论艺术范畴的创作高度、精心贯注与追索精神的话，我们是没有问题可以做出成绩甚至创造辉煌的，这已经被诸多前辈们所缔造的时代证明了，但艺术含量却实在只是诸多因素之一，一个艺术类型与文化行业的“先进”程度往往包含五个层面：

第一是工业体系的成熟完善，是框架支撑，是骨骼；

第二是技术手段的研究迭代，是表现应用，是皮肉；

第三是艺术水准的精绝高低，是精神内在，是灵魂；

第四是思想观念的新旧狭宽，是行为控制，是大脑；

第五是人才教育的资源规模，是泵血引擎，是脏器。

灵魂不完全自然是不能动弹的僵尸，但大脑不完好也只不过仅仅能动的走肉。

所以我们来分析一下当时的中国动画行业，

第一工业体系，我们没有；

第二技术手段，前期的技术还无关电脑数字停留在手工层面，当时的中国动画不管《大闹天宫》《哪吒闹海》还是定格剪纸木偶水墨的技术探索都处于世界前列，后期自然是没有跟上电脑数字化技术趋势。整个时期的话，算半有半无。

第三艺术水准，这自不必说，有，而且造诣斐然。

第四是思想观念，一方面在艺术高度、领域和传统技术的探索方面观念和思路都很先进开阔；另一方面不管技术上跟不上电脑数字化趋势、思想上将动画艺术的概念和观众都局限在低龄上、还是行业上一直计划经济没有工业商业化的成熟模式体系，都很落后。这项没有。

第五是人才教育的资源规模，没有，当时对于动画人才的教育事业完完全全才刚刚起步。但所教育出来的人才虽然少却都真真正正进入行业发挥了极大用场，不少都成为一代大师使中国动画艺术享誉世界更为国家贡献出一个辉煌的时代。

所以整个五个方面我们当时的中国动画行业只占一个半，艺术的一分和技术的半分。可知在当时行业其他三项全无的环境下，那个一举站到世界前列绚烂夺目的年代完全是计划经济下几代“中国学派”动画前辈秉持着艺术精神不懈探索奋斗的逆天结果，所以 1.5 分，给当时的行业，满分，给当时的人们。

看看当时那种国外动画商业模式与国内动画计划经济的对比，比如每年完成一定指标、买动画的只有中影一家、又以固定价格收购的模式，注定背道于商业市场。因为计划经济，思想上没有危机感跟不上变化，因为计划经济，没有出现完善的商业模式体系，所以早晚不行。

其他四方面的工业程度、技术水平、艺术水准、教育规模皆受到一门艺术与行业的整体思想观念这一“行业大脑”的影响，而国家政策不仅可以通过对创作自由进行干预来影响行业观念新旧与作品思想深度，继而透过它来影响其他四因素令整个行业的规模和发展受制开启恶性循环；国家政策更可以直接作用于工业程度、技术水平、艺术水准、教育规模这其它四因素，也就是说政策本身就是可以控制一切的东西。

细说的话就是文化政策限制创作自由、创作受限影响行业和作品的思想水平、思想水平影响工业模式体系的成熟完善和发展、成熟工业体系发展不起来整个行业永远不行。然后所有以上结果又都各自会导致行业更不发展，进而开启恶性循环，与国外差距越来越大、越来越落后。

再者，既然艺术水准没问题，当初就是因为行业的工业体系、人才教育、尤其是思想观念三方面严重缺席，三者又由思想观念领头导致技术迭代跟不上发展，所以才一并落后的。反观现在政策居然还在限制所有五方面因素发展，尤其是通过控制思想观念——这负责调动躯体所作所为的整个艺术类型与文化行业的大脑，还在想要让整个文艺成为大脑被缚只不过仅仅能动的行尸走肉!之前中国动画没落原因之一就是因为思想观念把动画艺术的概念和观众都局限在低龄上，现在三十年过去了还是在通过不分级制度，把全体文化行业、艺术形式、文艺作品的内容和目标观众都强行限制在未成年范围，之前的教训就是这样会钳制整个行业所有五大方面因素的发展，现在还是这样，而且果然几十年行业发展一直受限制。

（注：万籁鸣先生已经于 1997 年 10 月 7 日去世，另外最近得知日本京都动画遭遇恐怖分子纵火，很多人受伤和罹难，非常震惊，想起文革时期万籁鸣先生的遭遇，不知为什么这些伟大的造梦者、这些创造美好世界的可爱的人们却总要被伤害。

然而时至今日，日本动画产业的从业者们仍然还在面临着待遇差、薪资少的问题，据说在动画业界中，京阿尼是少数能提供固定工资和稳定工作的优秀制作公司，就像京阿尼的公司口号“描绘梦想，培育梦想，传递梦想，实现梦想”一样，他们为培养人才也异常花费成本和精力，使得很多怀抱梦想的人得以崭露头角，《冰菓》《境界的彼方》《紫罗兰永恒花园》都是我个人非常喜欢的作品，这样的公司这样的人才竟然被伤害，这样的生命这样的梦

想竟然被夺去，所以在此也希望可以呼吁日本动画业界的相关问题能够尽快被解决。）

汇总目前还有印象的一些当年动画：

国产：《西游记》《邋遢大王历险记》《大头儿子小头爸爸》《黑猫警长》《围棋少年》《海尔兄弟》《葫芦兄弟》《没头脑和不高兴》《小糊涂神》《月亮街》《人参娃娃》《封神榜传奇》《蓝皮鼠大脸猫》《阿笨猫》《小贝流浪记》《小虎还乡》《东方神娃》《猪八戒吃西瓜》《金色的海螺》《渔童》《狐狸打猎人》《狐狸送葡萄》《天书奇谭》《瓷娃娃》《鱼盘》《济公斗蟋蟀》《南郭先生》《猴子捞月》《螳螂捕蝉》《鹬蚌相争》《瓮中捉鳖》《熊猫百货商店》《小小英雄》《镜花缘》《阿凡提的故事》《大盗贼》《怪老头》《愚人买鞋》《崂山道士》《太阳之子》《真假李逵》《擒魔传》《眉间尺》《半夜鸡叫》《长发妹》《孔雀公主》《一棵大白菜》《聪明的鸭子》《湖上歌舞》《三只狼》《小鸭呷呷》《舒克贝塔历险记》《魔方大厦》《九色鹿》《宝莲灯》《小倩》

日本：《数码宝贝》《七龙珠》《九龙珠》《神龙斗士（魔神英雄传）》《光能使者》《足球小将》《灌篮高手》《棒球英豪》《机器猫（哆啦 A 梦）》《四驱小子》《四驱兄弟》《铁臂阿童木》《铁胆火车侠》《天鹰战士（新世纪福音战士或 EVA）》《聪明的一休》《蜡笔小新》《山林小猎人》《弹珠警察》《樱桃小丸子》《神奇宝贝（宠物小精灵）》《幽游白书》《星际牛仔》《中华小当家》《花仙子》《头文字 D》《佐罗的传说》《圣斗士星矢》《名侦探柯南》

韩国：《百变孙悟空》

欧美：《猫和老鼠》《兔八哥》《啄木鸟》《米老鼠》《狮子王》《彭彭丁满历险记》《人猿泰山》《白雪公主和七个小矮人》《睡美人》《小熊维尼》《加菲猫》《蝙蝠侠》《忍者神龟》《猛兽侠（超能勇士）》《星际恐龙》《飞天小女警》《大力水手》《成龙历险记》《降魔勇士》《星际宝贝》《捉鬼特工队》《蓝精灵》《狮子王辛巴》《幸运的卢克》

两国合拍：《魔笛奇遇记》《熊猫京京》《牙刷家族》《马丁的早晨》《鸭子侦探》《中华小子》《大草原上的小老鼠》《倔强的凯拉班》《黑客帝国动画版》《正义战士》《丁丁历险记》

政策限制：

如今的动画行业所面对的，到底是文革给整个民族留下的阴影和后果，还是在“复古政策环境”治下的高压和审核？

2006 年 2 月 24 日，《国家广播电影电视总局关于 2006 年度（第一批）全国电视动画片题材规划申报立项剧目的批复》出炉，多部名著改编作品获得通过的同时，广电总局也要求对改编自经典名著的动画题材、以重大历史事件和重要历史人物为基础的动画题材片要严格注意其题材的严肃性，防止胡编乱造、随意杜撰。不仅针对《三国演义》，对其他公司申报的《三侠五义》《西游记》《聊斋》等名著改编动画片，也要求必须尊重原著精神。

好，既然要求说改编自经典名著的动画要“严格注意其题材的严肃性，防止胡编乱造、随意杜撰”“必须尊重原著精神”，那我们就来看看「原著」什么样。

《三国演义》本身就是基于《三国志》艺术创作的小说文学，体现的是作者的个人看法和历史观，本就是杜撰，这是因为小说文学之创作，本质就是自由地编写故事，更况且历史何谈真实？尤其是近代以前的古代史。《西游》《聊斋》呢？

但既然直接要求了尊重《西游记》原著精神，那我们就来看看西游什么样。

猴子：

第二十七回《尸魔三戏唐三藏 圣僧恨逐美猴王》

「行者笑道：“师父，你那里认得！老孙在水帘洞里做妖魔时，若想人肉吃，便是这等。或变金银，或变庄台，或变醉人，或变女色。有那等痴心的，爱上我，我就迷他到洞里，尽意随心，或蒸或煮受用；吃不了，还要晒干了防天阴哩！师父，我若来迟，你定入他套子，遭他毒手！”」（当然此处猴子这番言语有故意警醒唬吓劝解唐僧防妖之意，所以真伪尚且未定。）

后来猴子三打白骨精使其尸化为真身，结果却被八戒污蔑白骨乃猴子自己所施法变化出，最终猴子还是被不明就里的唐僧大念几十遍紧箍咒赶走。

遂紧接着第二十八回《花果山群妖聚义 黑松林三藏逢魔》中，悟空回到老家见到花果山再无之前生气的破败景象，从猴子猴孙口中得知他们饱受猎户之苦，原文中的说法是“说起这猎户可恨！他把我们中箭着枪的，中毒打死的，拿了去剥皮剔骨，酱煮醋蒸，油煎盐炒，当做下饭食用。或有那遭网的，遇扣的，夹活儿拿去了，教他跳圈做戏，翻筋斗，竖蜻蜓，当街上筛锣擂鼓，无所不为的顽耍。”结果悟空一怒之下杀了前来的千余猎户人马——

「大圣见那些人布上他的山来，心中大怒，手里捻诀，口内念念有词，往那巽地上吸了一口气，呼的吹将去，便是一阵狂风。

大圣作起这大风，将那碎石，乘风乱飞乱舞，可怜把那些千余人马，一个个——

石打乌头粉碎，沙飞海马俱伤。人参官桂岭前忙，血染朱砂地上。附子难归故里，槟榔怎得还乡？尸骸轻粉卧山场，红娘子家中盼望。有诗为证：

人亡马死怎归家？野鬼孤魂乱似麻。可怜抖擞英雄将，不辨贤愚血染沙。

大圣按落云头，鼓掌大笑道：“造化，造化！自从归顺唐僧，做了和尚，他每每劝我话道：千日行善，善犹不足；一日行恶，恶自有余。真有此话！我跟着他，打杀几个妖精，他就怪我行凶。今日来家，却结果了这许多猎户。”」

八戒、沙僧更无一不是杀人吃人无数的妖怪，

八戒：

第八回《我佛造经传极乐 观音奉旨上长安》中观音在去东土寻找取经人的途中遇到时为福陵山云栈洞猪妖的八戒，而后劝其从善为徒等候取经人，但八戒一上来不识得观音——

「撞上来，不分好歹，望菩萨举钉钯就筑。被木叉行者挡住，大喝一声道：“那泼怪，休得无礼！看棒！”妖魔道：“这和尚不知死活！看钯！”两个在山底下，一冲一撞，赌斗输赢。」

及到得知来人为观音后，他自我介绍「我不是野豕，亦不是老彘，我本是天河里天蓬元帅。只因带酒戏弄嫦娥，玉帝把我打了二千锤，贬下尘凡；一灵真性，竟来夺舍投胎，不期错了道路，投在个母猪胎里，变得这般模样。是我咬杀母猪，可死群彘，在此处占了山场，吃人度日。」后来得知要皈依沙门，猪八戒竟也一度拒绝“前程前程，若依你，教我嗑风！常言道，依着官法打杀，依着佛法饿杀。去也，去也！还不如捉个行人，肥腻腻的吃他家娘！管什么二罪三罪，千罪万罪！”

而最后第一百回《径回东土 五圣成真》

最终如来给五人授职封位的时候，如来也说八戒“在福陵山云栈洞造孽”

沙僧：

同样是第八回《我佛造经传极乐 观音奉旨上长安》观音赴东土途中遇到时为流沙河河妖的沙僧，一样也是不识得观音，但却非见来人便打，而是要吃——

「那怪物手执一根宝杖，走上岸就捉菩萨，却被惠岸掣浑铁棒挡住，喝声“休走！”那怪物就持宝杖来迎。两个在流沙河边，这一场恶杀。」

一般的得知来人身份后停手开始自述：“我不是妖邪，我是灵霄殿下侍銮舆的卷帘大将。只因在蟠桃会上，失手打碎了玻璃盏，玉帝把我打了八百，贬下界来，变得这般模样。又教七日一次，将飞剑来穿我胸胁百余下方回，故此这般苦恼。没奈何，饥寒难忍，三二日间，出波涛寻一个行人食用。不期今日无知，冲撞了大慈菩萨。”

“菩萨，我在此间吃人无数，向来有几次取经人来，都被我吃了。凡吃的人头，抛落流沙，竟沉水底。这个水，鹅毛也不能浮。惟有九个取经人的骷髅，浮在水面，再不能沉。我以为异物，将索儿穿在一处，闲时拿来顽耍。”

最后同样在最终回授职封位的时候，如来提到“汝落于流沙河，伤生吃人造孽”。

唐僧：

第八与第九回之间附录《陈光蕊赴任逢灾 江流僧复仇报本》（唐僧为父报仇）

即起身到法场，恰好江州同知亦差哨兵拿获水贼李彪解到。丞相（唐僧外祖父）大喜，就令军牢押过刘洪、李彪，每人痛打一百大棍，取了供状，招了先年不合谋死陈光蕊情由，先将李彪钉在木驴上，推去市曹，剐了千刀，枭首示众讫。把刘洪拿到洪江渡口先年打死陈光蕊处。丞相与小姐、玄奘，三人亲到江边，望空祭奠，活剜取刘洪心肝，祭了光蕊，烧了祭文一道。

第五十六回《神狂诛草寇 道昧放心猿》（唐僧第三次赶猴子）

呆子着急吃晚饭想赶马，但是白马不怕他，于是劝行者让白马驮着长老跑快点儿，结果被当过弼马温的行者一吓直接奔出去二十里遇到了打劫的草寇，唐僧身上无财被索要袈裟和白马，结果唐僧不给被打，这一被打没事儿唐僧急中生智，破戒撒谎打诳语道：“二位大王，且莫动手，我有个小徒弟，在后面就到。他身上有几两银子，把与你罢。”把悟空供出来了，那贼道：“这和尚是也吃不得亏，且捆起来。”唐僧被捆了吊在树上，结果仨徒弟行来远远看见，八戒呵呵大笑道“你看师父，等便罢了，却又有这般心肠，爬上树去，扯着藤儿打秋千耍子哩！”行者见了道：“呆子，莫乱谈。师父吊在那里不是？你两个慢来，等我去看看。”悟空自己一个人变成小和尚过去，唐僧跟悟空说：“这一伙拦路的，把我拦住，要买路钱。因身边无物，遂把我吊在这里，只等你来计较计较，不然，把这匹马送与他罢。”行者闻言笑道：“师父不济，天下也有和尚，似你这样皮松的却少。唐太宗差你往西天见佛，谁教你把这龙马送人？”众贼围上来，悟空交涉之下众贼肯放唐僧走，唐僧于是“长老得了性命，跳上马，顾不得行者，躁着鞭，一直跑回旧路。”悟空打死两个其他逃走，八戒过来看见尸体跑去跟唐僧告状说散伙，唐僧听说杀人恼起来，口里不住的絮絮叨叨，猢狲长猴子短，又甚不忍见，即着八戒：“快使钉钯，筑个坑子埋了，我与他念卷倒头经。”八戒道：“师父左使了人也。行者打杀人，还该教他去烧埋，怎么教老猪做土工？”行者也被师父骂恼了，

喝着八戒道："泼懒夯货！趁早儿去埋！迟了些儿，就是一棍！"尸首埋好后唐僧祷告念了不少到最后一句是："你到森罗殿下兴词，倒树寻根，他姓孙，我姓陈，各居异姓。冤有头，债有主，切莫告我取经僧人。"八戒笑道："师父推了干净，他打时却也没有我们两个。"三藏真个又撮土祷告道："好汉告状，只告行者，也不干八戒、沙僧之事。"大圣闻言，忍不住笑道："师父，你老人家忒没情义。为你取经，我费了多少殷勤劳苦，如今打死这两个毛贼，你倒教他去告老孙。虽是我动手打，却也只是为你。你不往西天取经，我不与你做徒弟，怎么会来这里，会打杀人！索性等我祝他一祝。"攥着铁棒，望那坟上捣了三下，开始祷告起来意思说反正天上地下我都认识，遭瘟的强盗随你怎么告，反正我不怕。这时候唐僧见悟空动怒，却又心惊道："徒弟呀，我这祷祝是教你体好生之德，为良善之人，你怎么就认真起来？"意思"我是为你好，不要认真嘛"了事，行者道："师父，这不是好耍子的勾当，且和你赶早寻宿去。"于是长老只得怀嗔上马，孙大圣有不睦之心，八戒、沙僧亦有嫉妒之意，师徒都面是背非，依大路向西行去。

唐僧碰见打劫的就想送白龙马，被打得急了为了保命开始破戒撒谎供出悟空来，到这儿唐僧说谎已经不在话下了，之前一路更有诸多范例；接着看到悟空来救高兴得很，听说悟空为了救他杀人又絮絮叨叨骂个没完，因为惧怕因果祷告时还把杀生责任全推给悟空，结果悟空生气了，他怕了又来"我是为你好，别生气"这一套，前面别人即便方法不对罪大恶极也救了他他搞政治正确骂别人一顿，结果最后被他这么一说之前好像是他反而是为别人好。八戒此处则除了嘲笑唐僧就是挑拨离间和招呼散伙，沙僧则往常一样低调不作为。

后来一行人借宿于一杨姓老者家中，攀谈得知其儿便是匪帮中人，果然匪帮来为先前被悟空打死的两人复仇，逃跑中唐僧回头观看，后面有二三十人，枪刀簇簇而来，便叫："徒弟啊，贼兵追至，怎生奈何！"行者道："放心！放心！老孙了他去来！"三藏勒马道："悟空，切莫伤人，只吓退他便罢。"行者那肯听信，急掣棒回首相迎道："列位那里去？"众贼骂道："秃厮无礼！还我大王的命来！"那厮们圈子阵把行者围在中间，举枪刀乱砍乱搠。这大圣把金箍棒幌一幌，碗来粗细，把那伙贼打得星落云散，汤着的就死，挽着的就亡；搕着的骨折，擦着的皮伤，乖些的跑脱几个，痴些的都见阎王！三藏在马上，见打倒许多人，慌的放马奔西。猪八戒与沙和尚，紧随鞭镫而去。行者问那不死带伤的贼人道："那个是那杨老儿的儿子？"那贼哼哼的告道："爷爷，那穿黄的是！"行者上前，夺过刀来，把个穿黄的割下头来，血淋淋提在手中，收了铁棒，拽开云步，赶到唐僧马前，提着头道："师父，这是杨老儿的逆子，被老孙取将首级来也。"后面就是唐僧被吓得跌下马，念了十几遍咒，把孙悟空赶走。

不管第一次还是第二次遇到匪人，从中可以看出悟空一方面想要保护师父取真经的同时，另一方面曾作为通天彻地大妖的嗜杀好斗本性也随时存在，只不过杀人当然不如降妖伏魔来得"正当"。

四人关系：

此次为唐僧第三次赶猴子也是最严重的一次，下一回也就是五十七回中猴子干脆到观音那里一场"泪如泉涌，放声大哭"。后来紧接着遇到六耳猕猴"真假美猴王"事件，然而在真假行者互相打杀之时，其他三人已知唐僧被打真相前提下，尤其唐僧也悔恨道："当时只说是孙悟空打我一棍，抢去包袱，岂知却是妖精假变的行者！"之后，转眼之间你猜唐僧、八戒、沙僧三人便又在聊什么？

「三藏道："先到他洞里取出包袱，我们往西天去罢。他就来，我也不用他了。"八戒道："我去。"沙僧说："二哥，他那洞前有千数小猴，你一人恐弄他不过，反为不美。"

八戒笑道："不怕！不怕！"急出门，纵着云雾，径上花果山寻取行李。」

这都一起走了大约一半的取经路了，师父师弟还没把猴子当自己人，别说培养出感情，再不济是个随时可以替换的角色，但换都不用直接三个人加白龙马也可以去取经，根本只是个可有可无的工具。

师徒之间这样的猜忌和博弈，在原著里比比皆是。

读来一句句好像很黑暗，但我想说，正是因为够真实够严肃文学，正因为师徒四人每个人都有他们自己的优缺点，这个文本才得以伟大甚至这些人物才显得可爱。不然倘若真如童话故事一般美好的话，其他三位《三国》《水浒》《红楼》那可都是严肃文学里的翘楚至物，《西游》哪能历经时间洗练跟它们站在一起相提并论，成为一个民族文化史上最为人称道和知名的文学皇冠上的宝石？

小说作者从来都有所谓"叙述者修养"，永远都只是讲故事而不掺与太过明显的个人是非判断，放由读者自行去理解，剧集电影也一样，做好"讲故事的人"，而不表达明显的个人判断进去。

比如《西游记》与《红楼梦》都有这种类反语的表达手法方式，《红楼》对贾宝玉的"腹内原来草莽""千古不肖无双""莫效此儿形状"似贬实褒的浪漫温柔，《西游》对释道人三界封建统治形制的似褒实贬的辛厉狠辣，两作品各自表达方式与作者实际观点的转折对比都堪称绝妙经典。

四大名著到何种程度？强到一个人若读懂四大名著，文学底蕴定已相当浑厚。

接书，三人妖气之外更别说那堪称整部书数个经典场景的狮驼三魔所在——

首先是《西游记》里妖怪最多的势力：**狮驼岭**

「狮驼岭上的妖怪南岭五千，北岭五千，东路口一万，西路口一万，巡哨的四五千，把门的一万，烧火的无数，打柴的无数，共计四万七八千。」

至于**狮驼洞**口内的景象那更完全是 Cult 片的表现领域范围——

「骷髅若岭，骸骨如林。人头发翙成毡片，人皮肉烂作泥尘。人筋缠在树上，干焦晃亮如银。真个是尸山血海，果然腥臭难闻。东边小妖，将活人拿了剐肉；西下泼魔，把人肉鲜煮鲜烹。」

而**狮驼国**的壮观震撼更不下于狮驼岭，这个在五百年前被金翅鹏魔吃尽"国王及文武官僚"并"满城大小男女"、将猴子"吓了一跌，挣挫不起"的妖国城池，真正能接近它的影视形象除了《林中小屋》的经典镜头估计也就是《青蛇》开头对人间的理解了。

更别提**女儿国**的真实状况。

以上这一切都属所谓的原著精神范围，也就是严肃文学的真实，遵照了他们"严格注意其题材的严肃性，防止胡编乱造、随意杜撰"以及"必须尊重原著精神"的要求，但是拍出来他们会让上么？内地能播么？如此矛盾到时他们又会怎么说？

其实周星驰先生对《西游记》的诠释就相当真实，唐僧歌词中"背黑锅我来，送死你去"，在中华古典美学上黄金时期的港片，真实性上更高过我们内地不知道多少。就如韩松落先生写的影评：根据《西游记》改编的电影电视，大多尽力美化唐僧四人，陷入了"以为如此果然如此"的表面美感里。而《西游记》的小说本身，说的是"以为如此却没能如此"。周星

驰的改编成功之处，是“以为不至如此偏偏如此”。

然而围绕此“尊重原著精神，改编禁止杜撰”的《批复》及相关表现还不算完，其奇葩之处还不止于此，更荒诞的还在后边，广电总局还要求以描述科幻、神话、童话题材的动画片要体现科学精神，注意防止渲染封建迷信和文化糟粕。并指出《大唐风云》中“灵魂不死、转世投胎等迷信内容需修改”，《天国之路》要改名字，而《狼和羊》夸张成分太多，“狼爱上羊的情节需推敲”。

对改编的概念理解独树一格就罢了，神话、童话题材的动画片要体现科学精神，艺术里谈科学？就像赵丹先生说的，他们根本就不懂艺术。狼爱上羊都要管，怪不得当年空穴之来风传出“建国之后不许成精”的玩笑佳话，狼不能爱上羊的话，牛魔王跟铁扇公主是妖和仙、织女下凡和牛郎每年七夕相会、玉帝的妹妹下凡生二郎真君、真君的妹妹三圣母下凡生沉香、七仙女和董永《天仙配》，也就是说中华乃至全世界人类历史以来的文化幻想，不说去个九成那也差不多。

如此历史、名著、改编、迷信、科学的定义，这政策放古代《西游记》都出不来，以前的名著都得禁。你想想《西游记》取西经，妖怪、神仙算不算迷信？灵魂不死、转世投胎《西游记》里太正常了。名著改编都得注意尊重科学、反对迷信，防止胡编乱造、随意杜撰，神话小说怎么科学不迷信？改编、改编怎么不胡编杜撰？这还只是改编，更别说著作了，《西游记》算不算对玄奘西行的随意杜撰？《三国演义》算不算对《三国志》的胡乱改编？所以意思也就是说，名著那是以前出来的，已经出来了而且已经被历史被人民认可成名了，那我想管也管不了，但是现在管得了啊！那现在的文艺创作者们不好意思，你们根本别想创作出来名著！一个人民创作不出名著的时代！你想想，他们居然想要这个，多么的可怖！

更不知倘若罗贯中、吴承恩、蒲松龄、石玉昆诸公复活过来，又会怎么想？

然而，更令人震惊的是，此“神话反迷信、改编不胡编”一段内容紧接的上一段便是：

“2005 年，我国的动画片实际产量超过 42000 分钟，这些动画片导向正确、主题健康、内容丰富、特色鲜明，国产动画创作生产呈现出蓬勃的发展势头。然而必须看到，目前我国动画片在选题创意、形象造型、故事内容、技术手段等方面仍与世界先进水平有一定差距，还存在观念陈旧、制作粗糙、手法单一、幼稚说教的问题。各级广播电视管理部门和制作机构在今后动画片题材策划、创作生产中，要加强精品意识，吸收先进的创作经验，力求创意独特、故事精彩、想象丰富、幽默夸张、滑稽有趣，避免概念化、教条化、说教化，增强吸引力、感染力和影响力；要了解市场动向和受众需求，有针对性地开发制作适合不同年龄观众的动画片，满足不同层次观众的欣赏需要。”

如此前后紧密相连之两段与相关诸多批复做法联系在一起，简直令人不寒而栗。

就在此 2006 年的《批复》两年之后，真正讽刺的来了。

没错，同样是广电总局。

还记得上文多次升级的“限外令”在 2006 年的第二次升级中，规定每天 17：00—20：00 之间不得播出境外动画么？其实它与 2012 年第三次升级之间还有一次小型升级，那便是 2008 年 2 月 19 日广电总局网站刊发的《广电总局关于加强电视动画片播出管理的通知》，其中规定：自 2008 年 5 月 1 日起，全国各级电视台所有频道不得播出境外动画片、介绍境外动画片的资讯节目以及展示境外动画片的栏目的时段，由原来的 17：00－20：00 延长至 17：00－21：00，各动画频道在每天 17：00－21：00 必须播出国产动画片或国产动画栏目。

更抢眼的是其中的另外一些内容：

“动画频道、少儿频道、青少频道、儿童频道和其它以未成年人为主要对象的频道要继续扩大国产动画片的播出规模，上星频道要着力创新思路，积极创造条件，切实开办国产动画栏目，为未成年人思想道德建设提供更多的思想精深、艺术精湛、制作精良的优秀国产动画片，为国产动画产业的发展创造良好环境。”最后“各动画频道、少儿频道、青少频道、儿童频道和其它以未成年人为主要对象的频道要尽快制定贯彻落实本通知的节目调整方案。”

“要继续扩大国产动画片的播出规模”

“要着力创新思路，积极创造条件”

“为未成年人思想道德建设提供更多的思想精深、艺术精湛、制作精良的优秀国产动画片”

“为国产动画产业的发展创造良好环境”

这……还需要说什么么？还能说什么？

许做又限制胡乱改编杜撰，镣铐又叹扶阿斗怒其不争。如此要人不倦，国产动画何为？

就如当年猪妖说的“依着官法打杀，依着佛法饿杀”

让我们接着上文所未言尽的《西游记》第八回观音与沙僧的会面继续——

临行观音最后嘱咐沙僧说：“你可将骷髅儿挂在头项下，等候取经人，自有用处。”另外书中白骨精也曾经说过唐僧“本是金蝉子化身，十世修行的原体。”最后取得真经如来也说“圣僧，汝前世原是我之二徒，名唤金蝉子。”而且观音在长安寻找取经人的时候，原著也描述道「见得法师坛主，乃是江流儿和尚，正是极乐中降来的佛子，又是他原引送投胎的长老，菩萨十分欢喜。」后来沙僧拜师之后，按观音所授方法将九个骷髅和观音的葫芦放在一起做法化船载着唐僧渡过流沙河，之后骷髅便“一时解化作九股阴风，寂然不见”。而且之前观音说出骷髅和葫芦做法化船方法之后，原文下边付了一首诗，第一句是“五行匹配合天真，认得从前旧主人。”所以唐僧十世修行、金蝉子转世、观音嘱咐沙僧留着九个取经人的骷髅有用、九个骷髅按照观音的方法变成船载唐僧渡流沙河之后化成阴风不见，这些都是巧合么？

之所以如此就是因为沙僧这个人物来源于一个故事，钱文忠教授也讲过，就是历史上真实的玄奘法师途经敦煌西方长达 800 余里的流沙地带时，无意中打翻了水袋，差点丧命。昏迷中梦见一个数丈高的大神，手执兵刃，对他怒喝。玄奘随即被惊醒，连夜赶路，终于找到了水源。国学大师陈寅恪先生也曾指出，这段故事就是《西游记》沙和尚故事之起源。中晚唐之后这个神人开始进入取经故事，被称为“深沙神”，初为专吃行僧的恶魔，曾两次杀死前两世唐僧，将两个骷髅头戴在身上。而到了学术界认为是宋代或元代的《大唐三藏法师取经记》，其中则描述道三藏法师和“猴行者”二人，途中遇到一个“深沙神”。深沙云：“项下是和尚两度被我吃，袋（戴）得枯骨在此。”后来深沙神被打败，用法术帮三藏法师师徒过了河，但没有加入取经队伍。法师诗曰：“两度曾遭汝吃来，更将枯骨问元才。而今赦汝残生去，东土专心次第排。”后来到元代的《西游记》杂剧中，“深沙神”已变成沙和尚，脖项上挂着九个骷髅头，据说唐僧“九世为僧”，被沙和尚“吃他九遭”。所以西游传说一代代发展过来被人民智慧逐渐填充丰满，每一代人都喜欢这个故事框架都在融入创造新的东西，方有《西游记》这篇不朽名著，从来不是一蹴而成，其本身便是一个长久以来，纵横几

个朝代跨度的普罗大众们的集体创作，每一代都有很多很多人同时进行再创作、致敬、恶搞、解构甚至颠覆，只不过到吴承恩的惊世才华这儿才融入、创作出真正惊才绝艳的一版《西游记》故事，所以放至所有文艺作品范畴，每代人有每代人的理解，每代人都应该自由发挥自己的想法，融入新的时代东西来。

比如央视版《西游记》电视剧在原著基础上的创作和再创作，其对原著的诸多地方都进行了改编和艺术加工，比如在女儿国剧情篇章中唐僧与女儿国王互生好感，最后落得个“若有来生”之说，这一切包括吴静老师的《女儿情》，都是很艺术的情节设计，包括杨洁导演还亲自参与了歌词创作，寄托了当时年代人们对于浪漫情节的理解，终成 80 后、我们 90 后甚至 00 后 10 后几代人童年记忆中的经典，这才是原著面前每一代读者和艺术工作者所应该做的事情，每一个时代有每一个时代的经典，每一代人有每一代人的经典，把民族名著看做珍宝小心包覆“保护”起来，限制改编防止“破坏”民族经典、认为“瞎闹”的东西会让下一代认知错误，长大了真以为猴哥能变金发赛亚人打出几十倍界王拳，这种设想根本没有道理。要按他们这么说的话，那 86 版西游记也不是按书里剧情拍的啊，是不是也是“不尊重原著”？问题是就算改编也是每个人自己的理解、自己的作品，吴承恩老先生《西游记》那本书的内容早就谁想改也改不了了，真正的事实是就算本世代一个改编创作都没有无聊至极，不想读或没时间读原著的人也还是不会读过原著，而就算本时代改编创作丰富繁盛精彩非凡相当吸引人，想要读原著喜欢读书的人也还是会去读原著，而且没准还能让本来不想读的人因为看了改编作品而对原著产生兴趣。所以重点在于，无论如何没有读过原著的人，不管他看不看改编创作作品总会不知晓原著文本内容的原貌，而改编创作是否真的会“蒙蔽”新一代和未看原著的人呢？说实在的，当今社会上的成年人没有彻底读过《西游记》原著的占多少？难道这真的会对民族的文化性真的有什么影响么？而没读过原著却看过《西游记》题材剧集、电影、动画的人有多少？他们又真的会“被蒙蔽”错误认识民族经典文化么？我看不见得，但退一万步就算如此，这种“蒙蔽”也无关大妨，

只因第一，每个人都有选择的权利和自由，每个人也都有各自的爱好和特长，你可以提倡大家多读书多读名著，但没有人能够强求其他人这么做，这不是一种必须履行的责任，“名著”从不是所有人都看过明了其真意才出名流传下去的，而是凭其魅力足以让观者目眩神迷不禁研究把玩讨论抒发自己的见解所得，甚至创作自己版本的衍生作品从而令其影响力不断壮大，这种良性循环最后会让整个文化辐射面大到让即使没读过也不想读原著的人都会通过其他途径了解到一二跟人起劲聊个半天，正是：街头巷尾，议论纷纷；各有答案，各抒己见。

能够凝聚起文化产业群，这才是真正的名著；即使没读过原著了解的不是原本内容依然能够让人了解一二的，才是名著。

第二，即使被“误导”，也无关大妨，名著的研究上要专业有的是学者作家国学家，大部分人本身就不用有那么高的要求，而且正因为文化辐射面和衍生产品群的庞大，原著的魅力和影响力才会代代承传下去，总想保护起来不让改编创作怕大众理解错这才是在限制名著本身的 IP 活力和影响力使之成为一潭死水，同时也在限制本世代人们的艺术创作，就如《三国传说》（又名《吕布与貂蝉》）的“挨千刀”，《西游记后传》的“棍千重”，都是因为政策，让这中华名著改编创作史上的两大神作变为两大剪辑灾难而惨遭破坏。至今还记得苍月之箭与青龙一刀的决斗和之后的刮骨疗毒情节以及小妖排队进炉批量出产神佛的片段，都是非常优秀的设计，必须思考如何让诸多类似的文艺悲剧不会再次发生。只有每代人都表达自己理解加以创作才能使得民族经典 IP 成为一汪活水，也有利于本世代人们的艺术创作，两全其美。

而且你更不能否认，当今时代影视作品确实比书籍的传播速度更快也更能为大多数人所

接受。

所以总结来说就是，会去看原著的人总不会被“蒙蔽”，而不会去看原著的人反而通过改编创作作品能够认识到民族经典文化，为民族经典文化魅力所吸引，从而壮大民族经典文化群。

另外你怎么知道表达本世代人们理解的版本不会成为后世的名著甚至超过经典名著的版本呢？

相反，每个时代每个文艺工作者的创作改编都是自己的版本，是每个时代每代人新的理解新的版本。每一代都可以有很多很多人同时进行再创作、致敬、恶搞、解构甚至颠覆，更何况是我们这样的时代！完全无法理解怎么会出现“尊重原著”这样的想法，难道我们比古代还落后么？假设人类历史发展“快”了很多，明代像现在一样没有分级制度情况下搞未成年人保护和创作限制，同样的时空中吴承恩这版《西游记》还能不能出现？你看看吴承恩《西游记》比之前代西游传说体系作品版本的暴力血腥恐怖程度就能有明确答案。

而且就算做好了古著，那都也仅仅还算是啃老祖宗的东西，而我们这一世代我们这代人自己创造了什么？这才是真正的成就。

吴承恩版本的《西游记》是什么？足够优秀超越过去西游传说体系版本的优秀作品。名著是什么？名著是每个时代诞生的极其优秀且通过时间洗练从而流传后世的作品，作为名著的后人你创作出的作品够优秀甚至超越过去的名著，它就会被后人奉为名著，成为所谓足以代表一民族甚至全人类文化价值高度的作品。

所以在名著“好像存在的威名”之下，当今的文艺创作者要随时明白自己的作品是可以成为后世的名著甚至超越已经存在的名著的！

但是他们却想要一个人民创作不出名著的时代。

只有“常用常新”甚至“常改常新”，历史经典 IP 才能永远保持旺盛的活力，只有“开放理解”“自由创作”，民族文艺也才能永远保持旺盛的活力，只有“繁华竞逐”“百家争鸣”每代人才能不断创作出属于每代人的新 IP 继而成为后人的经典 IP，“尊重原著”“高压审核”“限制自由”只有走向灭亡。别说让本时代的中华民族创造出属于这个时代自身和属于这个时代人们的新 IP 了，他们对文艺自由的理解竟然促狭到连旧有 IP 的创作都要插手进行限制，这类想法、做法何其危险？

放之所有文艺作品范畴，他们难道能确定我们这个时代的东西就不会超越过去的名著？我们这个时代的仙佛神话传说版本就不会超越吴承恩的版本也就是《西游记》？我们所奉为名著作品的产生源于前人的自由创作，我们要创作出被后世奉为名著的作品也必源于自由创作，未来的人们创作出更未来的名著同样源于自由创作，然而按他们政策限制自由这么做，我们这个时代的人们可能真的永远无法做出超越前人名著的东西，毕竟

1. 名著-本身部分：自己作品连表现前人名著的严肃文学内涵都做不到

2. 名著-改编部分：自己作品不可以太偏离名著原著，不能对前人名著再创作

这件事更加丧心病狂的是，虽然制定政策的人不了解名著，明摆着《西游记》本身的限制级还要求让尊重原著不许过分改编，但结果就是这么要求这么批示的。所以这件事情的逻辑最终就演变为：“他们在让文艺界在他们塑造的无分级制度下的人治型动态高压审查环境中去做 1. 与他们表面指示相反、他们其实不想让你做的事情 2. 因为其他政策你也做不到的

事情”，明白这个逻辑么？——“他们要求你在他们政策塑造的环境下，去做他们其实不想让你做又因为其他政策你也做不到的事情”，再简单点就是“他们想让你做他们不想让你做、你也做不到的事儿”，这种荒诞无经说出去都不一定有人信，但竟然就是真的！没有分级、没有法制、动态审核下的人治型高压文化政策这种可笑的自相矛盾自砸自脚自打自脸的笑话比比皆是，就像前文无分级制度既伤害成年人又伤害未成年、能让限制级和全年龄作品都能过审、全体人民都得不到社会权利一样。

3.自作/其他部分：自己作品被政策限制创作自由，使严肃文学和优秀作品出现困难

所以这个时代的作品何谈超越？做优秀作品都难更别说名著。更别提很多文艺形式的创作者并不一定具有不断尝试的机会，比如电影过不了审投的钱就都打水漂，为艺术发电一次可以，这个人还会不会有第二次第三次第四次机会？毁无数人才的艺术天分、生命意义、人生价值。

是随着时代的发展我们这个更先进的时代整体比过去更好，是整体社会、整体人类是会随着时代进步这样没错，但是要论决定每个时代所能达到的最高高度的那些人不一样啊，那些风华绝代的人不一样啊，如果你想想文艺复兴时期那些横跨数门学科的恐怖通才时时刻刻以全人类整体利益高度去思考布局的“文艺复兴人”、《红楼梦》所达到的思想美感高度、第二次工业革命中那些单人坐拥巨量发明的天才比如特斯拉，这些照亮所属时代、塑造时代甚至超越现今时代的在人类各领域塑造出一个个高峰的绝伦者，当我们站在他们的肩膀上，用如今的条件高度尤其是互联网这种能大力推动人类整体发展的工具，在奇点越来越密集文明发展速度不断加速提速的情况下，如若彼人所使用之工具便利程度和手里的牌一样的话，放在同一时空下对比，如果他们生在我们这个时代，我们能否比他们做得更好，对人类的推动和贡献更大。

这一切都惶恐而惭愧，给之自由尚且不及，哪里敢提限制人才。

如此政策，不仅限制大人的想象力，更加限制孩子们的想象力。

滑稽的是，别说他们把成人当小孩看，把小孩当傻子看，还反说中国动画幼稚。换种思路，如此行事倒科学得很：继续这么下去小孩都觉得东西太低级都不看了，于是所有人都文化绝食自然便避免了愚化荼毒，也不失为曲线救国之策。

这还只是对国产动画的限制，对我们自己人都这样，对国外优秀动画引进的审查和限制就更不用说了，本身故意不出分级制度，还禁什么“暴恐动漫”，《进击的巨人》《东京食尸鬼》《寄生兽》我想大家都知道，不管在思想深度、艺术程度还是本身动画的质量上都是非常优秀的动漫作品，他们偏要把成年人当小孩养，把小孩当傻子养，一方面禁止国外所有非全年龄内容的过审，另一方面，又在内容上各种限制国产动画的艺术创作，背后还天天打着大力扶持国产动漫产业的旗号，加强国家文化出口软实力，这就是他们的模式。

动漫衰落、文化打压之程度，以至于当年《十万个冷笑话》的成功竟然被称为“青年次文化的胜利”。

从薛燕平老师评论计划经济时代美影人“全世界都没有那么幸福的一帮人在做这样的动画片”的创作环境，到文化大革命对不管是古往既有民族历史传统文化成果还是“新中国”今来现有创造文化成果的屠戮灭尽，再到现在的国家政策，可以推出，文化发展水平的一切皆在于两点：我们创作者面临的环境，以及我们对民族传统独特性的态度，也就是文化认同、文化骄傲。

我们得先爱自己的民族文化，有文化认同、文化骄傲，才能有文化自信，相信这个世界上有一些东西是只有我们才能做出来的，它是独特不可替代的，只此一家别无分店，世界观众在我们这儿才能看到这种独特，而且它够优秀，够极致。我们几千年自生自息的文化乾坤里这种东西有很多，取之不尽，加上这片土地上一代又一代人永远常换常新的创造力，用之不竭，只要我们能表达好表达清楚让观众能领悟到，中华文化足可令世界神迷。

对一个民族来说，思想、精神、见解、传说、书籍、戏剧、故事、技术、审美，这些是每代人在不断地创造，前人可不是平平白白活了一生，他们的衣食住行、生老病死、喜怒哀乐、悲欢离合、对人文细腻情怀的灵敏体察、对世间大道至理的通彻领悟，哪有历史悠久的地方文化竞争力很差，哪有这种道理？从古至今，甚至跨越数个朝代的巨大艰深思想工程于中华历史上也有很多，如何能因为文化灭杀就此消失断绝？

虽然我一直都认为“艺术无关政治”，也就是政治永远不该也不能染指艺术或者把任何未亲自表明有关政治的文艺作品往政治意图上联想都是不尊重的侮辱行为,但这是说不管创作者或文艺作品表达何种政治思想理念,政治势力都不应该横加插手干涉创作自由或作品的面世流通销售，更不应该对未亲自表明有关政治的文艺作品进行政见联想和诬陷，所以约束的完全是政治一方极权滥权，捍卫的是言论、媒体及创作自由，不然轻了是限制自由重了就是“文字狱”或“扣帽子”是戒严，而在观众消费者一方所谓“一千个人心中有一千个哈姆雷特”，每个人当然可以自由表达自己于作品的观点，因为这也是所捍卫公民言论、媒体及创作自由的同一范畴，是文艺作品其中思想内涵所给人所带来的美好启发，所以我在此分享一下自身对于《进击的巨人》的理解。基于《进击的巨人》中对自由、高墙、巨人、巨人本源、国家政权分裂、内战最终过程、双方国土情况（岛屿与大陆）、政府思想控制（双方各执一词洗脑人民，早期台湾与至今大陆）、局势动向演变（作品中大陆一方潜入想要夺取岛屿所持巨人之力，现实中大陆在未民主化情况下想要“收复”当今享有民主的台湾）的描绘，我倒觉得这种作品若出现在我们大陆和我们台湾同胞文艺创作者的手中，这才叫一个切题！不过从脚本设定上巨人是在墙内还是墙外就不一定了，若发生在大陆一方，人类对巨人的态度也不一定，甚至根本有没有自由之翼这个组织，还是宪兵团和驻屯兵团完全唱主角，包括“老师，墙外没有人类的结论，是怎么调查出来的啊？”这种问题会不会在课堂上被问出，这一切都不确定。哦对，我们大陆没法有这种作品，过不了审，即使创作者能想到，创意也实现不了。不好意思，当我没说。

游戏

因为我自身是游戏行业，相比其它行业大概多了解一点，加上游戏在国内的特殊情况，所以可能会剖析得更细致挖得更深更触及根本，当然也希望大家能原谅我的偏心和多嘴。

小时候，时光过得很悠长，一个游戏可以玩一整个暑假。

我第一次接触到单机游戏应该是小学三年级的时候去网吧玩 CS1.5、红警、星际、拳皇，后来五年级家里买了电脑之后就玩金庸群侠传、三国群侠传、武林群侠传（河洛三部曲）、天龙八部单机版、轩辕剑的天之痕和苍之涛，然后就是改变我人生的游戏《仙剑三》，当时仙剑三玩完之后半年时间内我 mp3 里只有一首歌,准确来说是一首曲子就是仙三的主题曲骆集益老师的《御剑江湖》，每次听的时候结合剧情都有不同的感受，那种感动和游戏里人与

人之间的那种可贵的价值观从此就深植于我内心深处，对我的人生观价值观都有很重要的影响，当然也让我从此有了主机单机游戏信仰，就是所谓的每一部主机单机游戏都是一个波澜壮阔、感人至深的故事。

包括后来高二的时候当时我们语文老师有一段时间把每节课最后十分钟作为固定环节，让学生们上去自己发挥，然后因为我特别喜欢语文和文学，和语文老师关系很好，于是就说定到我的时候给我一节课，结果那节课刚开始的时候老师还是想讲课明显要耍赖我就说出来了，于是老师就答应下来，结果那堂课我就用U盘里事先准备好的材料和PPT给大家讲解了《仙剑三》，包括仙三的世界观人生观、诗词赏析（诉衷情·旖旎情、一剪梅·寥落风、御街行·失魂雨、雪见结局的长相思、龙葵结局的阮郎归包括其他所有的十几首）、音乐鉴赏（游戏主题曲《御剑江湖》景天主题《玉满堂》龙葵主题《青玉案》）、游戏 CG，后来直到下课挺长时间了才完。当时正好《仙剑三》改编的电视剧也在播，很多同学只知道电视剧却不知道游戏原著，所以就给大伙讲了这些，大家也都非常感兴趣，包括我们老师当时也第一次知道游戏里的诗词这么好，我当时觉得这就很能说明问题，就是一个好游戏本身所具备的文化上的美学魅力是不可替代的。

去年 2018 年 11 月 IGS8 夺冠，因为确实很惭愧我不怎么玩也不太关注，结果第二天早上醒来发现刷爆整个朋友圈，很高兴也很想理解，为此还专门去采访了一个同学，他说《英雄联盟》让他玩了三年才感觉可能没意思开始去找别的游戏，结果后来不管玩一段什么别的游戏他都会过一段时间就再玩回去《英雄联盟》，最后还是感觉确实是这个是最好玩的，他说想想大学的时候一路过来盼了这么多年，7 年最后夺冠，最后给他讲得我也整个感动得不行，我想这个游戏被那么多人喜欢，已经升华为青春或者某种情节，一定相当伟大。他描述的那种感觉就好像我们从小时候开始某种一直不被承认的东西终于自证伟业一举成名，最后光芒万丈天下皆知。这确实非常非常好，一直觉得所有文化类型可大致分为两种，第一种比如运动、电子竞技这种整体更偏向技术性的，人类对自身极限永远持怀疑态度的技巧上的观赏性比拼，大多比赛形式的；第二种比如影视、主机单机游戏这种整体更偏向艺术性的，具有整体剧情设计最后出来被形容为一个作品的，大多评奖形式的。当然这两种只是太过绝对的归类方法，真实生活中其实大多都是两种都占互相掺杂的。

所以当时就开始思考，IG 夺冠代表某种程度上国内游戏行业的第一类概念已经迎来了它的胜利和证明，非常可贵，然而我们什么时候才能够达到自己的责任和使命？赶上我们战友的脚步？根本还差很远，那就是国内游戏行业的长期目标——“让社会大众真正认识到游戏是一种艺术形式”，就是说一个社会是否真正的把游戏放到和文学、音乐、电影、戏剧这些艺术同等的高度上，一个市场是否真的能够认识到游戏作品其内在的艺术性，一个舆论环境是否真的从游戏领略到过不仅艺术欣赏甚至某种人生感悟学到过什么东西？

我记得很早之前有同行业的前辈跟我说过，同是游戏制作人或者叫游戏策划这个专业，在国内和国外的大学里所在的系是不一样的，国内大多是在计算机系下叫游戏策划专业，而国外大多是在艺术学院下叫媒体互动艺术，和其他艺术形式在一起。包括游戏有一个职业叫数值设计，就是决定比如我打你掉多少血你打我掉多少血，国内一个数值模式体系设计得很好得到大众认可之后，很多公司就开始照搬这套系统包括其他很多内容然后直接换个壳“新游戏”就上市了。另外还有游戏的短周期现象就是第一年推出第二年你就见不着这个游戏了，因为挣完一波钱就已经够了，就割这一茬韭菜，然后第二年再换新的壳子发新的游戏，市场不断充斥这种低成本小制作没什么诚意投入的产品，最讽刺的是这些游戏广告宣传语还写“制作五年耗资两亿”，简直让人哭笑不得。所以其实国内这类大量的产品都是一个态度，他们都是相同把游戏看做“数值”或“商品”，而不是“艺术”或“作品”。游戏从来不只

是一点“可玩性”，人的“好玩”这样一句简单的对游戏的至高评价是同时包含“趣味性”和“艺术性”的，代表在游戏的时候收获娱乐上满足的同时也能获得艺术上的享受，艺术享受本就是乐趣的一部分，两者的关系是浑然一体相辅相成的。而当我们判断任何艺术文化产品是否对人有更高的价值的时候，就是看它除了排解无聊打发时间的基础功能之外，是否能带给人更多在此之上的东西。

所以这里要引入一个概念就是游戏的三重境界

一.艺术欣赏上的满足　　　　陶冶情操　艺术享受

二.人生道理上的体悟　　　　际遇感悟　经历体会

三.思想审美上的升华　　　　精神内化　传递美好

然而抛开现实莫呓谈，游戏所面对的，说是整个文艺之最严重也不为过。

（以下部分内容摘自 中国青年网 2019 年 5 月《游戏沉迷不等于精神疾病：正确解读是关键》一文）

游戏污名化和成瘾性：

1993 年，美国，仅仅年初的世贸中心爆炸案就让人们胆战心惊，而国内的犯罪率也处于一个历史高点，有政客甚至将之称为“暴力流行病”，美国民众深深陷入了对暴力的恐惧之中。

12 月 9 日，美国参议院政府和司法小组委员会召开“视频游戏暴力听证会”，他们在这次大会上细数了游戏中种种不符合当时社会价值观的罪证。当时发行在世嘉主机平台上的游戏《真人快打》《午夜陷阱》和《致命杀手》，便作为反面教材被点名批评包含大量血腥暴力的内容，而成为了美国家长与政府声讨的对象，世嘉甚至一度被认为是“暴力内容泛滥”的罪魁祸首，而因此站上了法庭。这场听证会本身影响甚广，许多家长的心理从不喜欢电子游戏直接转变为视电子游戏为洪水猛兽。

2019 年 5 月 25 日，世界卫生组织（WHO）在第 72 届世界卫生大会（WHA）上通过了《国际疾病分类》第十一次修订本，“游戏障碍”电子游戏上瘾行为被正式列为“精神疾病”。一时间，社会舆论哗然，仿佛电子游戏于人类的利害边沿挣扎多年，终于被国际权威组织正式定论为“毒物”。

首先我们来看一下世界卫生组织对【游戏障碍】的官方定义：

「游戏障碍是一种游戏行为（“数码游戏”或“视频游戏”）模式，有以下 3 个特征：

1.对游戏失去控制力，无法控制玩游戏的起止时间，玩游戏的频率、强度、持续时间及游戏情境等;

2.对游戏的重视程度不断提高，以致游戏优先于其他生活兴趣和日常活动

3.即使出现负面后果，玩游戏的行为仍然持续甚至更加严重。这种行为模式必须足够严重，导致在个人、家庭、社交、教育、工作或其他重要领域造成重大的损害。

这一游戏行为模式可能是连续的，也可能是偶发的和反复的。游戏行为和其它特征通常至少在 12 个月表现明显才能进行诊断，尽管如果满足所有诊断要求并且症状严重，所需的时间可能会缩短。」

在本次《国际疾病分类》第十一次修订本中，游戏障碍被定义为一种游戏行为(“数码游戏”或“视频游戏”)模式。而这其中关键则在于就游戏障碍的诊断而言，“这种行为模式必须足够严重，导致在个人、家庭、社交、教育、工作或其他重要领域造成重大的损害”“游戏行为和其它特征通常至少在 12 个月表现明显才能进行诊断，尽管如果满足所有诊断要求并且症状严重，所需的时间可能会缩短”。

世界卫生组织还强调不是所有参与游戏的人都应担忧发生游戏障碍,研究表明在参与数字或视频游戏活动的人中，只有一小部分人受游戏障碍影响。不过也提到，参与游戏的人应该警惕他们花在游戏活动上的时间，特别是当他们因此而无暇顾及其他日常活动时，并警惕游戏行为模式引发的身心健康和社交功能的任何变化。

总的来说，WHO 此次所提出的‘游戏障碍’概念，其实和大多数普通民众所宽泛认知的‘游戏成瘾’并不是同一个概念，部分媒体以‘游戏成瘾’一词替换‘游戏障碍’，有误导之嫌。也就是说在部分媒体的渲染下，“世界卫生组织将游戏成瘾列入精神疾病”这一事件受到了歪曲和误解，涵义由“游戏障碍被列入精神疾病”被引导至“游戏成瘾被列入精神疾病”甚至“沉迷网络就是精神疾病”。

研究者的辩论：

另外来自数十个国家的研究者曾就 ICD-11 是否应该纳入游戏障碍进行过一场辩论，两篇辩论的文章刊登在 Journal of Behavioral Addictions 的 2017 年第 6 卷第 3 期。Andrew 等共 24 位研究者认为将游戏障碍归为一种疾病，并对其进行分类和诊断是有待商榷的。是否可以将问题性游戏行为归为一种障碍还没有明确的依据，主要有三个理由：

(1) 将游戏障碍归为一种疾病所基于的研究质量较低。大多数研究没有得到一致的结论，游戏障碍的规模并不明晰，有些研究甚至夸大了游戏障碍的患病率。更重要的是，由于缺乏临床病例，很多研究都是基于小样本的推断。

(2) 对游戏障碍的界定过于依赖药物滥用和赌博的标准,使得人们将过度玩游戏的后果与药物滥用的后果联系起来，但实际上过度玩游戏对身心带来的消极后果远不及物质滥用，这可能导致对游戏障碍危害的过分解读。

(3) 目前在问题性游戏行为的症状学和评估方面的研究没有达成一致。大多数研究都是基于调查数据，缺乏明确的临床诊断。而且游戏障碍经常和其它疾病并发，但是没有研究证明问题性游戏行为是否是应对其它潜在问题的方式。

Andrew 等研究者还从《国际疾病分类》的社会影响角度出发，认为将游戏障碍正式化，即使作为一种建议，也会对医疗、科学、公共卫生、社会和人权产生负面影响。如电子游戏危害带来的道德恐慌可能导致医学界的错误诊断，尤其是对儿童青少年。这也对大多数健康的游戏玩家产生负面影响。Andrew 等研究者甚至预言，过早地将游戏障碍纳入 ICD-11 的诊断，将给数百万将电子游戏作为正常健康生活一部分的儿童带来严重的污名化问题。

与此同时，Billieux 等(2017)共 13 位研究者对上述质疑和批评也进行了评论，他们认为 ICD-11 对游戏障碍的界定避免了潜在的过度病理化，因为它明确提到了游戏导致的功能损害。Billieux 等人的观点主要有以下两个方面：

(1)ICD-11 游戏障碍提案是否将正常玩家病态化？事实上，世卫组织会议的与会者（以及在该领域工作的许多研究人员和临床医生，他们的工作在本次会议上被引用）认为，游戏障碍的证据基础足够强大，足以保证将其纳入精神和行为障碍的分类系统。ICD-11 对游戏

障碍描述明确提出了导致功能受损的游戏行为模式才是满足诊断标准的，这降低了游戏障碍被过度诊断的风险。以往的研究夸大了游戏障碍的患病率可能是由于纳入了一些有游戏障碍症状，但是没有功能受损的游戏玩家，而 ICD-11 对游戏障碍导致功能受损的明确定义将会避免这种情况的发生。

(2)ICD-11 游戏障碍提案是否会引发道德恐慌？道德恐慌更多的是来自对诊断标准的误解，而不是诊断标准本身。实际上，在对游戏成瘾进行定义之前，其带来的道德恐慌就已经存在了，家庭和学校甚至电子游戏玩家本身都对过度使用电子游戏的危害存在担忧。ICD-11 对游戏障碍的严格界定和清晰描述更有可能平息道德恐慌，因为它阐明了什么样的游戏模式具有临床相关性并且值得公众关注。最后，道德恐慌往往是由媒体推动的，它们倾向于渲染时事，因此会对学术界提出的明确标准进行夸大渲染。

如何正确解读：

个中枢要与关键则在于如何应该正确理解《国际疾病分类》第十一次修订本对于“游戏障碍”的界定。

(1)程度——严重的功能受损是关键。ICD-11 的诊断标准是严苛的，仅仅出现无法控制的游戏行为不足以诊断为游戏障碍，诊断的关键是游戏行为导致了严重的功能受损。功能受损涉及到个人、家庭、社交、教育、工作等各个领域，比如由于无法控制的游戏行为导致个人身体、心理状况受损，家人、朋友关系破裂，儿童青少年逃课辍学等等严重损害。更重要的一点是即使这样的游戏行为带来了如此严重的后果，个体仍然继续这样的行为甚至游戏行为模式更加严重。

(2)时间——持续 12 个月是前提条件。ICD-11 的诊断标准是谨慎的，无法控制的游戏行为及其导致的功能受损仍不足以诊断为游戏障碍，诊断的必要条件是游戏行为和其它特征至少持续 12 个月，除非能够满足所有诊断要求并且症状严重，所需的时间可能会缩短。举例来说，如果一个青少年在暑假期间沉迷游戏，影响了正常的生活和学习，但是在开学之后能够逐渐恢复到正常，那么就不能被诊断为“游戏障碍”。而如果一个青少年在上学期间经常逃课玩游戏，不写作业也不与朋友交往，甚至不回家，这种情况持续数月甚至一年，那么就可以被诊断为“游戏障碍”。

(3)概念——沉迷网络/游戏≠网络/游戏成瘾≠游戏障碍。恐慌和担忧来源之一就是对这三者概念的混淆。

(4)目标人群——疾病的诊断标准来自医疗工作者的专业评定，是提供给医疗机构及工作者使用的，并不是普通人用来自查或检查他人的工具，更不应该是非法戒网机构趁机过度解读进行宣传招生的手段。

（以上部分内容摘自 中国青年网 2019 年 5 月《游戏沉迷不等于精神疾病：正确解读是关键》一文）

所以其实这次世卫组织对“游戏障碍”行为的界定是非常严苛和谨慎的，其确诊条件已经达到一种极其严重可怕的病理性危害，可以说会达到这个范围的绝对只有少数玩家，且世卫组织甚至压根没有说游戏成瘾就是病，而是说游戏成瘾达到相当可怕的地步：严重功能受损+持续 12 个月才算是“游戏障碍”这一精神疾病，玩游戏有可能得病，但是几率呢？非常小。那我觉得从患病程度、几率、比例来讲，作为文化艺术作品和娱乐产品，游戏这种“瘾”其实已经完全正常了和很多别的娱乐方式区别并不大，“瘾”作为与人类文明共生的一种现象广泛存在，医疗工作者和研究者们的职责和承担的社会责任是什么，只要一种疾病确切存

在，经过科学严谨的临床研究和实例论证，能够证明该疾病给人类健康和社会带来不良影响，那医疗工作者和研究者基于社会责任就应该将一种生理或者精神疾病进行定义，这种权威行为不管对于学术界还是全人类，都当然无疑是绝对必要和伟大的。而对于社会和大众，更重要的，是正确理解。不管是医疗学术界、游戏产业界、玩家们还是广大社会群众，都应该正确理解，管控舆论。

所以全球游戏届和玩家们担心的是什么？担心的是整个社会的反应。尤其是我国这种早已被政策造就成游戏产业结构偏向行业中艺术性思想性科技性较低的“三低”产品的市场现状加上早已把游戏长期污名化处理的社会舆论以及愈演愈烈的扼杀政策，这样的环境下世卫组织的动作所引起的社会道德恐慌会否助长杨永信之流甚至造成更多医学误判，会否加剧“洪水猛兽”“过街老鼠”的社会舆论，会否给游戏艺术领域、娱乐市场、文化产业，以及绝大部分能够健康享受游戏的玩家带来污名化，这一切后果与影响都是非常非常严重的。

世卫内部、医疗学界、游戏行业、玩家群体最后真正讨论的是什么？不是游戏是否有成瘾性，这个问题的答案是显而易见的，真正讨论的是罹患世卫组织所定义“游戏障碍”的人数和规模，以及世卫组织临床考察研究工作的严谨程度是否足够证明“游戏障碍”为精神疾病。我想这也是当初韩国主管卫生事业的保健福祉部表示将接受 WHO 的指导意见并推动在韩实行 ICD-11，但主管游戏产业的韩国文化体育观光部却明确反对在韩国实行 ICD-11，并向 WHO 提交反对意见书的原因。

那么既然游戏有瘾，而且我国早处于这种谈“瘾”色变的社会舆论环境下，那我们就必须来看看究竟什么是游戏？什么是瘾？什么是成瘾效果？个中又有什么不同？

电子游戏是一种娱乐方式、文化产品、艺术形式，所以游戏的领域为娱乐市场、文化产业、艺术领域。首先游戏作为一种娱乐方式，和电影、剧集、动漫、娱乐节目、文学、书法、旅行、逛街、购物、美食、是一样的

另外，

象棋、围棋、五子棋、麻将、扑克、跳棋、飞行棋，这些棋牌游戏

足球、篮球、羽毛球、台球、悠悠球、过山车、打靶、飞镖、弓道、击剑、跑酷、滑雪、冲浪、浮潜、登山、攀岩、速降、跳伞、蹦极、赛车，这些运动娱乐和极限运动

街舞、伦巴、桑巴、芭蕾、探戈、华尔兹，这些舞蹈艺术

武术、泰拳、拳击、柔道、跆拳道、巴西柔术，这些格斗术法

太极拳、太极剑、太极扇、茶道，这些思想与修养结合的文化遗产

空竹、转笔、陀螺、剑玉、跳皮筋、滚铁环、洋火片、过家家，这些传统游戏

游戏与以上所有这些都有相似之处，以上这些，也都有成瘾效果。

也就是说所有能和“玩”有关系，能够能让人觉得开心、再进一步能学到东西锻炼技术怡情养性陶冶情操的事情，都可以算是娱乐方式，都有成瘾效果。在我国这种舆论环境下，大家更应该正视这个东西。

定义——

成瘾行为(addictive behaviors)是一种额外的超乎寻常的嗜好和习惯性，这种嗜好和习惯性是通过刺激中枢神经而造成兴奋或愉快感而形成的。成瘾的概念来自于药物成瘾，是

指个体不可自制地反复渴求从事某种活动或滥用某种药物，虽然这样做会给自己或已经给自己带来各种不良后果，但仍然无法控制。一些嗜好对人体无害，甚至有益，如有人酷爱读书，在烦躁、头痛难耐的时候，一读书也就不痛了。然而某些有害嗜好，如处方药滥用成瘾、吸毒、吸烟、酗酒、赌博、网瘾及纵火癖等却会导致严重的心理卫生问题和危害社会，属于病态的成瘾。

所以成瘾行为是与人类文明所共生的一种现象，“瘾”是再平常不过的东西。成瘾既分于人之好坏利害，又分程度之深浅大小。所谓“有害成瘾”是属于成瘾水平到达一定程度且于人于己有害的疾病状态。

成瘾的分类——

成瘾的内涵涵盖物质成瘾和精神成瘾。

物质成瘾：药物成瘾、毒品成瘾、烟草成瘾、酒精成瘾等

精神成瘾：赌博成瘾、购物成瘾、网络成瘾、电子游戏成瘾等

从神经生物学观看，精神成瘾、药物成瘾有着共同的生物学机制，在个体易感素质的催化下反复从事，经由外部刺激而引起大脑内部生理状态失衡，导致成瘾状态的出现。

电子游戏成瘾所属之“精神成瘾”的核心特征是患者明确知道自己的行为有害但却无法自控，以及离断所引起的不舒适，推动强迫性寻找和使用行为。

病态或有害之“瘾”的特点：

1.对本人和社会有着危害作用

2.从生理和心理上有不良效果

那可能有人说游戏的成瘾就是有害的，会让人沉迷虚拟的世界，导致现实中真正的生活和志业被荒废掉。那为了进一步认识“有害成瘾”，我们来邀请两样活宝一起加入讨论，一个是抽的一个是喝的，没错，就是常见于公共场合的禁止标识在动车上直接违法、交警同志们在街上检查还让吹气的这两个。

烟酒

先来讲第一位，

据世界卫生组织统计资料，在 20 世纪，烟草导致近 1 亿人丧生。据报道，吸烟者的死亡率要比非吸烟者高 2.5 倍。烟草每年造成的死亡估计为 1000 万人，其中 700 万人在发展中国家。根据我国 2013 年印发的《控烟健康教育核心信息》，中国每年因吸烟死亡的人数超过 100 万，比艾滋病、结核病和疟疾导致的死亡人数之和还要多。每 10 秒，世界上就有一人死在“香烟”手上。

一手烟：科学家经过研究发现，一支香烟点燃时大约释放出 6800 种化学物质，对人体健康有害的约 3800 种，有 400 多种致癌物质，还有 10 多种会促进癌发展的物质。这些物质有些可以刺激交感神经，引起血管栓塞，血管内膜损伤和心律不齐，如尼古丁；香烟在燃烧中释放一氧化碳，一氧化碳吸入肺内，妨碍氧气运输，使人运动功能减退，加速衰老，受害最明显的是心脏，当心肌供氧不足时，可以诱发心绞痛或心肌梗死；吸烟还会伤害未出世的胎儿，吸烟的孕妇易发生流产、死产、早产，婴儿心智障碍以及出生后体重减轻等。即使有加长过滤嘴，也不会减少致癌物如醛类、有机磷、多环芳烃、重金属元素等的产生，只能降

低焦油含量，不仅如此，过滤嘴加长会导致香烟燃烧不完全，以致一氧化碳含量升高，对健康的危险加大。

二手烟：受危害的不仅是吸烟者，二手烟中的化学样本包含砒霜、钋-120 以及氰化氢。砒霜存在于农药中；钋-120 存在于放射性物质；氰化氢用于制造化学武器。据美国癌症学会统计数据，二手烟将导致每年至少 75 万人耳部感染，也会致使青少年听力下降，儿童生活在有吸烟者的家庭中因吸二手烟导致感觉神经性耳聋的概率将加倍。二手烟不仅危害听力及呼吸道系统，还能立即影响心脏、血液循环和血管，暴露于二手烟环境，将增大心脏病发病率 25-30%。2014 年杨百翰大学最新一项研究报告指出，暴露在二手烟环境的人群将出现内分泌系统和身体新陈代谢紊乱，从而导致体重增加。与吸烟者家长一起生活的孩子可能在成长期形成尼古丁依赖症，加拿大研究小组发现儿童长期暴露于被动吸烟环境，将出现脱瘾不适症状，例如：易怒、无法入眠、食欲大增等。

三手烟：三手烟指的是残留在室内家具和装修表面的尼古丁以及其他由香烟烟雾产生的化合物。三手烟会和室内其他污染物（如亚硝酸、臭氧）发生反应，进一步产生有毒物质。数月后通过清扫、粉刷或者重铺地毯而重新分散到空气中，被人所吸入或从皮肤吸收进入人体。

“三手烟”具有潜在的生殖毒性，其中最主要的成分是 4-N-亚硝基甲基氨-1-(3-吡啶基)丁醛（即 NNA），NNA 在新鲜的二手烟中没有，却在三手烟中含量第一。NNA 可以损伤 DNA 链，阻碍核酸代谢，造成 DNA 损伤修复中发挥重要作用的 HPRT 基因损伤。婴幼儿长期处于密闭环境中，灰尘吸入率比普通成人多两倍，长时间接触被“三手烟”污染的地板和家具，很可能会造成认知和神经的发育障碍，并和主动吸烟者和二手烟者一样产生肌肉和骨骼发育迟缓的症状。此外，NNA 还可以诱导碱基的突变，使细胞无控制的生长而形成肿瘤。动物模型显示，三手烟可以导致小鼠肝脏、肺脏的损伤，皮肤愈合困难以及造成小鼠认知神经的发育障碍和行为改变。克利夫兰医学中心的肺病学家 Humberto Choi 指出，三手烟可能能解释一部分不吸烟者的肺癌病例，避免香烟污染的最好方式就是戒烟，如果做不到，那么“绝不要在室内吸烟。”

通常情况下，“二手烟”中形成的致癌物质呈气相，可以通过“通风换气”的方式排走，而“三手烟”沾染在室内物体表面的污染则可能持续相当长的一段时间，根据梅奥医学中心的介绍，衣物、家具、窗帘、墙壁、床上用品、地毯、室内灰尘、汽车表面都是三手烟的聚集地。此外，三手烟会随着时间不断累积，极易被忽略。不仅无法通过开窗通风、开空调或者开电扇的方式去除三手烟，三手烟甚至会在物体表面停留长达数日至数十年。加利福尼亚大学旧金山分校临床药理学系系主任尼尔·班诺威茨(Neal Benowitz)表示，“在已经 20 年没有人抽烟的房间里，我们还是在灰尘和墙板中发现了亚硝胺。”想要彻底去除三手烟的话，就需要经常清洁上述物体的表面。劳伦斯伯克利国家实验室的生化学家杭渤表示，“最好的方法就是把地毯换掉，然后打扫通风系统。”

经济危害：吸烟给社会带来的负担要比它的税收贡献大得多。资料显示，在美国，1984 年烟草总销售额为 287 亿美元，但由于吸烟造成工人患病缺勤和早死对生产影响的损失、患病医疗费用损失及吸烟引起火灾造成生命财产的损失却达 537 亿美元。这个数字是美国政府烟草税收收入的 1.8 倍。

然后是第二位，

顶尖医学杂志《柳叶刀》2018年8月24日发布的一则研究报告显示2016年有280万人死于酒精，原因包括与酒精相关的癌症、心血管疾病、传染病（如结核）、故意伤害致死（包括暴力、自残）、交通事故以及其他意外伤害致死（如溺水、火灾）。世界卫生组织一组数据显示，由酒精引起的死亡率和发病率，是麻疹和疟疾的总和。2016年酒精导致超70万中国人死亡，每年致残2737000人，占总致残率的3.0%。且200多种疾病与喝酒有关，世界卫生组织早把酒精列为一级致癌物，全球5.5%的癌症由酒精引起，每18个癌症患者里就有一个是喝出来的，其中口腔癌、喉癌、食管癌与之关系最密切。而戒酒20年后，患这些恶性肿瘤的风险和从不喝酒的人相差无几。

与中国酒文化一样久远的是中国酒桌上的劝酒、酗酒等酒文化发展过程中形成的畸型陋习，然而《柳叶刀》这则研究报告再次警醒世人，在许多国家的观念中，少量饮酒与人类健康相安无事，也就是所谓“少量饮低度酒不会有害,过量饮酒甚至酗酒百害而无一益。”比如在法国，每日一杯红酒被视为对心脏有益；在中国，每日小杯白酒被认为对血管有益。但华盛顿大学健康指标与评估研究所教授伊曼纽尔·贾基杜(Emmanuela Gakidou)表示：“最惊人的发现是，全球数据显示，哪怕是少量饮酒，也会造成健康问题。我们过去总是认为小酌怡情、不会有损健康，但事实就是事实。”另外这项研究还声称，酒精对人身体有害的影响远远超过任何好处，别说长期少量饮酒，即使是偶尔的饮酒都证明是有害的。在健康面前，饮酒没有“适量”这一概念，饮酒行为的安全剂量为0。2016年间，酒精是15-49岁区间人群的第一杀手，要为20%的逝者负责。

且烟草和酒精的成瘾性均高于大麻、摇头丸、冰毒，对人体生理的伤害程度也均高于大麻和摇头丸。

烟草的成瘾机制：人通过呼吸道把烟送到肺里，烟气里的尼古丁能直接穿过肺泡的细胞膜，进入相邻的血管，只要7秒就能到达大脑的中枢神经，和神经细胞突触上的尼古丁乙酰胆碱受体结合，激活神经促使多巴胺大量分泌让人感到愉悦和满足，但这种感觉会在几分钟内消退所以人会重复吸烟，而且长时间摄入尼古丁会让神经细胞突触上的受体增加，需要更多尼古丁才能激活神经分泌多巴胺，一旦停吸就会感到焦虑，所以终究会变成一条更多、更勤、根本停不下来的道路。而游戏呢？不仅在普及性上、成瘾人数上、成瘾强度上、成瘾伤害上、使用者的成瘾几率比例上，都根本不是这一类型模式，也就是说全球目前正在吸烟者有多少人？游戏玩家呢？这些正在吸烟者其中有多少是有烟瘾的，或者说官方权威数据中全球吸烟成瘾者有多少人？游戏呢？接触吸烟之后成瘾的有几成、百分之多少？游戏呢？烟瘾的发作时间有多勤？维持强度有多强？游戏呢？烟瘾和烟对人的伤害有多大？游戏呢？

所以，

真正的有害成瘾危害有多大？

两者的之间的区别又是什么？

也就是说，烟和酒就是一种人只要一碰就只有坏处没有好处，所谓百害而无一利，且极易成瘾，每年杀人致残数不胜数的东西。而且不仅对使用者，吸烟产生的二手烟三手烟以及饮酒造成的事故和社会危害，都是直接且极大地伤害到他人的，也就是说基本相当于集体自杀，但毕竟吸烟饮酒已经普遍被视为公民自由的一部分，所以也只能加强公益宣传监管。

“喝酒不开车，开车不喝酒”

“道路千万条，安全第一条，行车不规范，亲人两行泪。”

而国内文化艺术产品是本应该适合不同年龄的，也就是说是有大量适合低年龄的产品的，只是没有分级制度搞一刀切所有人都是未成年人，但烟和酒这种是完全限制级的东西，根本没有适合低年龄产品的，却也没见到有什么切实管用的未成年人保护制度，反而打压游戏的政策倒一波又一波，这种不该被保护的成年人被保护、没有问题的作品被限制、被剥夺文艺创作自由，而到了真正有害、成年人也不一定用得好、每年死多少人、对社会真正有害的产品的时候，却能在社会上随意流通，该被保护的未成年不一定能得到保护。也就是说：游戏这种能分级的不分级，成人向全被禁，全年龄变全低龄，不该保护的偏要被管制；烟酒这种不可分级直接卖，成人向随便上，限制级变普遍级，该保护的反而保护不了。这难道科学？

首先就像之前论述的不管是对人好的还是坏的都不同程度能让人产生有益的或有害的成瘾性，随着个体的好恶不管成瘾对象还是程度都多种多样变化很大，生活中最简单的吃、喝、睡都有成瘾效果，除去烟酒，很多美食甚至最普遍的撸串和饮料对身体健康都有一定负面作用和影响，所谓最健康的生活方式只是一个概念，是在牺牲人生诸多乐趣前提下的，所以没有绝对的只有相对的健康；而烟酒两者为人之自由，所以一个人可以不吸烟不喝酒但要捍卫这种他人及整体公民之自由，当然，这种个人自由是在对他人无危害的情况下比如不要在室内吸烟、饮酒之后不可开车不然公民权利便与公民责任、他人权利甚至法律相冲突，所以最后只能通过加强公益宣传+执法部门监管的前提下，加上社会认知发展和人的自制力去起作用。所以我完全不是想要给吸烟饮酒甚至烟民酒友及世界各族酒文化带来污名化，而是因为这就是事实，这就是科学，而游戏的过污名化则不科学。诚然把游戏和烟酒放在一起本便不妥，但全为论证。

相反，游戏作为第九大艺术形式，结果竟然在公众领域被公然披戴上本不应该的道德压力、大众舆论、社会责任的污名化，甚至被越过烟酒直接称为“电子毒品”。从“作品”越过“商品”直接到“毒品”，命名的人是否真的明白这种程度的描述意味着什么？一门艺术比烟酒还严重，游戏是毒品还是枪支？如此在「艺术」和「瘾物」双方概念跨界多年，游戏到底是宙斯送的潘多拉魔盒、撒旦精心包装的人间礼物，还是技术进步所带来的良好的新兴艺术形式、娱乐方式和科学产物，这一切应该如何定义？

不同有害成瘾之间的判定就在于：

1. 成瘾入离难易度

2. 平均成瘾深浅度

3. 对社会危害程度

游戏让人变得更暴力比之其他对社会危害程度更大？游戏的有害成瘾程度比其他更强？还是说游戏的基础有害成瘾单位更小，成瘾更易感？还是离断难度更高？在这几个向量中，我看不出游戏比之诸多他物会有多么“拔群”和“亮眼”的表现。

所以这些所有都在指向一点，就是不仅方式方法，更在于人。

是人关于控制和理解的问题，即便是所谓人碰了就只有坏处的酒，李白喝了也激发文化灵感，核能更是可以用来毁灭也可以用来发电。先不论文艺作品的“瘾”本身就是其魅力的一种体现与证明，此「爱」与「瘾」的是非利害性质远与别不同；游戏作为第九大艺术，更可以承载严肃文学式的主题和人类思想之精华，好的艺术品从受人“爱”到“瘾”再到“病”，是人使用方式出了问题。由此产生的看法，不管好或者坏都叫偏见，因为不了解。如果一个人不顾志业和追求一味把游戏当做被动对待人生的伙同工具的话。

任何娱乐方式都有成瘾性，追求娱乐是人基于本能再正常不过的反应，狭义上来讲小时候的“写完作业再玩”，也就是学业与课余中的“课余”，进入社会后是工作与生活中的“生活”，广义上讲人类所有行为的驱动力和本能，所有能让自身“更好”的或者满足欲望达成目标的行为，其实都属于娱乐，其中包括能让人感觉更好的，也包括达成目标过程中的痛苦，前者比如工作中的成就感，后者比如工作后的“累成狗”，甚至人诸多最简单的行为比如生即是乐死即是苦的趋利避害，都在娱乐的广义范畴。而成瘾性相关的当今社会广泛概念中狭义的娱乐，也就是说从“写完作业再玩”到“工作完才自由”人活着无时无刻不在权衡处理娱乐与所谓“正事儿”的时间分配关系，尤其是在现在这样一个文化爆炸的时代。未成年人的话，可以靠分级制度、未成年保护机制、家庭监管来辅助自我控制，而作为一个社会上心智成熟的成年人则做好这件事应该为最基本的能力之一，如果做不好，作为娱乐方式与艺术形式之一的游戏也只不过背了个大锅，换成另外一个东西亦然。

而且有几种说法尤其讨厌就是“逃避现实”“虚拟世界”“虚幻世界”“在游戏里寻找认同感存在感自我价值”，你会把电影、音乐、戏剧、雕塑、建筑、舞蹈当做与现实同等且对立的另一个虚拟社会空间环境么？这种明显将游戏尤其 MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）叫做虚拟世界，好像游戏里拥有另一个社会环境的看法，是因为传统 MMORPG 形式一般为多人联机模式而较少单人故事剧情模式，而且所有游戏玩家都是在一个个地点的小地图组成的大地图上自由地活动，所以大量的玩家人与人之间确实能够具有社交关系，但确实很多玩家认为玩游戏当然就是得和其他人甚至认识的朋友一起玩才开心，这是完全正向的，就像以镜头语言与互动艺术演绎的有着主体剧情过程的作品、通过代入感给人带来经历体验的某些单机主机游戏一般，每个人喜欢什么都不一样，这是每个人所拥有选择的自由，是公民之权利，而且各游戏类型中单人与联机两模式皆优秀的作品也颇不少，多平台甚至全平台的玩家更在所多有，每个人的游戏习惯和游戏方式也均不同，给个别人的“污名化”，却会给「所有人」伤害。就像“逃避现实沉沦虚拟世界”的社会舆论不仅会给广大能够正常游玩 MMORPG 的玩家带来伤害，更会给所有各类正常游戏玩家带来伤害一样，污名化的误伤是极其残酷且不可预估的。

最后总结一下游戏不该被“瘾物污名化”的论据：

1. 国内公众舆论对游戏成瘾性的认识和国际社会的公认观点相差甚远。

2. 游戏的成瘾性从各方面都和其他国际社会公认的有害成瘾物相差甚远。

3. 游戏是艺术，人们对艺术的欣赏、喜爱甚至醉心和沉迷都是不一样的，此成瘾性往往于人有益，远非绝然有害。艺术可以教给人很多东西、提升人的文艺欣赏力、给人带来现实生活之上的思考。

在思考游戏与瘾物这部分文字的过程中，很多时候都让我觉得很病态很恶心，非常不舒服。这就完全是一个能够正常玩游戏的人在接触到游戏所谓危害和“污名化”后的反应，这就是游戏这一精神鸦片的伪命题的危害。

这种污名化所带来的巨大不适就相当于电影艺术爱好者被人们知道自己的爱好要面临被说为不务正业的道德审判一样，又像在所谓“正规主流严肃”媒体和社会公共场合上，公众人物若提起自己喜欢电影或谈论电影会对社会（环境）和自身（名声）造成不好的影响一样。

现实中比如非国行水货游戏在淘宝上被各种梗、暗示甚至画图软件来形容的各种店家的神奇发明，例 GTA5 的“三男一狗”“给他爱 5”，游戏竟然成了只有在次级渠道市场的朋

友们帮助下才能偷偷买卖交易的东西，就像必须通过伟大的VPN才能访问国外网络一般，这难道还不够侮辱整个行业产业、艺术门类、个中创作者从业者乃至消费者热爱者么？

可在我心中，游戏明明是

《生化奇兵：无限》中某个酒馆下的贮藏室，伊丽莎白的歌声以及与NPC的互动

《古剑一》青龙镇兰生和襄铃在雨中的檐下对话

《古剑》“彼岸浮灯”DLC中兰生的人生感受

《仙剑三》中与龙葵初见时的诗词

《天之痕》中拓跋玉儿自毁容貌的决绝

《最后生还者》乔尔对艾莉撒谎发的誓

《旺达与巨像》中超越语言的艺术表达

《食人的大鹫》中跨越物种的互相信任

《风之旅人》中沙海上的滑行

《最后生还者2》E3预告末尾艾莉的微笑

《奇异人生2》圣诞市场卡西迪的歌声

……

更比如在接受BBC采访时，基努·里维斯曾被问及好莱坞明星的参与是否有助于将电子游戏“正当化”为主流娱乐方式，对此他表示电子游戏无需如此，硬要说的话，反而是游戏行业对好莱坞的影响更大。基努·里维斯说道：“我认为游戏与影视行业的技术一直在相互交流，比如动作捕捉等等，我记得马龙·白兰度在出演第一部《超人》时就曾表示，工作人员可以将其彻底“数字化”，无论外表还是表演方式，他甚至都不必现身”。这才是一个具有开放时代精神的人从艺术高度对游戏应有的看法，很多的艺术比如音乐、电影、游戏，都经历过洪水猛兽乃至过街老鼠的阶段，但是一门艺术会通过时间来告诉大家它的价值来自证，而且不仅游戏和电影在互相启发，从《指环王》里安迪·瑟金斯的“咕噜”让马龙·白兰度的想法成真开始，《金刚》、《加勒比海盗：聚魂棺》、《阿凡达》、《猩球崛起》、《丁丁历险记》、《霍比特人》、《驯龙高手2》到《阿丽塔》，在这个电影的真人动捕+CG特效水平日渐进步的如今时代，可想而知从场景到演员都纯CG化的大制作电影将会越来越多，那么你能说清这种作品到底是电影还是动画？所以同为多媒体影视艺术，动画和电影普遍概念的交叉面积会越来越大、两者间的距离也正在逐渐缩小，而游戏作为本身便是电脑数字技术的产物，加上其作为互动媒体艺术所赋有的镜头语言和演绎方式的影视方面艺术性，可知从来所有艺术都是在互相吸收融合、共同促进发展的。

再比如今年英国电影电视艺术学院（BAFTA）宣布在中国推出全新项目“展奕计划”，旨在表彰及支持中国电影、游戏和电视领域的明日之星。当时读来非常感动，这更是对游戏艺术性的证名，真的非常非常感谢。

一切皆因，游戏从来不仅感官刺激与绚丽画面，还是拥有深重内涵与极致品位的东西。

但人心中盲目不公的偏见以及落后的社会舆论能够达到什么程度？

之前听说

“同性恋都是变态”

“有纹身的都是流氓”

包括我们“玩游戏的都是坏孩子”

以为这些社会上的舆论观点就已经很蠢了，服务甚至应该引领这个社会进步的文化政策更是蠢到无法理解；以为政府的政策和审查制度就够扼杀自由够无理、高压和恐怖了，结果政策下、社会上的人民竟然对自己更狠。而这互相两者的结合，也就是和广大社会舆论配套的一部分政府对文化特别控制手段，更加无法理喻，比如「封杀」。

歌手演员这种演艺人员最具个性的，年轻人的偶像的话是最需要个性的，结果在国内作为”公众人物”要注意影响反而要最健康，国外都可以公开表明自己一月花一万美金在大麻上，当然我们先不必急于置论此中对错，这里只是举个例子，但是国内连被逮到一张吸烟照都要影响演艺事业，这难道还不够限制不够极端么？

至于对国外的演艺人员就更不用说，去年是一代“King of Pop”迈克尔·杰克逊诞辰60周年，让我想起早年舆论的某些认知。证明人的这种偏见、谣言有时候能强到什么程度，人的认识能与真相完全相反，那就是Michael这么好的人，竟然会被谣言传成恋童癖以及整容致死。

我们处在的，是一个各类艺术异彩纷呈、繁华竞逐，甚至每每有新的艺术与文化形式、所谓新奇之物诞生出来的美好时代，比如ASMR和跑酷，都堪称先锋而伟大的发明。所以我们更需要能理性冷静地看待一个艺术种类，包括提供者、受众、制度对各年龄层权益的保护和保证、市场上作品的分布结构、整体作品的思想艺术性含量以及高思想性艺术性作品在市场上所占的比例，这些所有复杂的因素都会影响一个艺术种类，我们要避免仅仅因为偏见或者舆论就简单得去判断某个大众艺术类型的好坏甚至善恶，艺术作为一种“人的创造”本身并不存在这些价值观，一切都是在于人的问题，应该用开放、科学、理性的思考方式去看待。

一个社会怎么做到理性？人多少都会受到舆论、媒体以及身边的人影响，再经由自身立场、过往经历形成的固定认知与思考方式的混合处理，期间掺杂或许会有的某种考察，才对一件自身了解或不了解的事物形成「认识」。此种思考和考察不够的话，看法便极容易形成“偏见”。但最后所有新兴事物经过时间洗礼，公共认知不管对错不断沉淀为既定常识又不断进行自我修正，人的认知终会越来越准确，越来越进步，最后真理必胜。所以首先需要全部整体中的一大部分人都能做到理性，能够理性看待某件事物，舆论才会改变。

国内很多创作者都在用优秀的作品来呵护诸多新兴艺术的成长，每个创作者的正当自由理应无可置论也并无对错判断可言，然而在国内无分级的高压管制政策尤其自我管制更甚的社会舆论下却就要命了，舆论影响持续扩大然后政策介入，导致很多艺术作品的创作者们都无法继续做，只能改投他行。未分级的整个社会本身便没有自由，结果舆论的道德高压加入后，两者伙同作恶打杀一个艺术形式的发展，一样的污名化，一样的作案过程。这种未分级社会下，好比第一次看电影便认为所有电影都具莫大问题而形成社会道德舆论呼吁，文化政策观之顺利接手打杀导致所有电影被禁，所有做电影的都没法做的情况简直荒谬悲哀至极。

人与动物不同，人需要的是“教化”，而不是“驯化”。如果通过限制自由将人民圈养于某种仅仅对艺术形式“不健康”的狭隘偏见下，尤其是当这个市场与舆情结果恰恰是“管理者”颁布的政策造成的，那么长此以往人民就会成为只不过是按照“管理者”的偏见政策

意愿生长出的拥有规定思想形态的“产品”。一切皆因，艺术形态和政治、法治不同，文艺所代表的是人类文明的大多精神价值及其表达方式。

往简单了说，电视、影院、电脑、手机这些科技进步以及文学、电影、剧集、动漫、游戏这些文艺类型、娱乐方式不就是为了让大家的人生过程或者说生活比前人更丰富多彩么？

往更高了说，文艺推动人类思想观念和艺术欣赏能力进步，从精神文明的提高来拓宽人生从而令每一个个体成为想成为的人过上想过的生活、自由追寻梦想和现实来推动整个文明进步。

人要先想到才能做到，比如《2001 太空漫游》的科学预言和后来 ipad 的出现，当然幻想有好有坏，我国文化政策总是让人觉得某些文艺很坏或总觉得文艺会让人民变得很坏，当然多重意义上的，但简单了说首先因为看电影剧集动漫玩游戏就去杀人这种分不清艺术与现实的人能有多少，另外成瘾性的话前文已经论述过，娱乐本身作为日常生活的一部分和其他部分的关系，是人的问题，为此限制打杀文艺从而牺牲整个民族的想象力是否值得，更别提如果相关制度够完善更能很大程度地避免相关的负面情况。

也就是说如果一个文化载体能被认同为一种艺术形式，那对人影响好坏便不再仅仅是艺术形式本身的问题，其他还在于文化政策所造成的市场上流通商品的整体结构、消费端消费产品的整体结构，以及消费过程中的使用方式以及后续影响，所以一种艺术形式在特定时代特定地域中的地位和反响是很复杂的，尤其是在一个封闭的市场环境中，政策的影响就更加深重。

另外对于未成年人，我们经常讲任何事情都要有一个度，我想说未成年朋友的精神文化生活也一样道理，娱乐与学习之间也应该掌握好一个度，监管不能不够更不能过分，因为过来人都知道未成年时代人类那种对世界崭新的审美观和好奇心如果遇到优秀的文艺作品，会带来多么无可替代的震撼享受和美好回忆，快乐成长与学习培养同样重要都要做好，毕竟从目前的技术来讲人类还无法抗衡时间，生命中经历的一切时光都将一去不复回，珍贵的童年、青少年时代就更加如此。对未成年人来说健康且足够优秀的作品，不仅能培养很好的艺术欣赏力和想象力，更能融入教化人生观价值观世界观，给之后的人生带来足够正面的精神养分。

最后总结一下关于游戏的有害论：第一，如果是指的游戏中的暴力元素，文艺作品中的限制级元素本身就是成年人的自由，而且很多情况下是严肃文学式的文艺作品中表达主题和思想深度的必要手段。第二，如果是指游戏的代入感会让游戏比别的文艺形式更容易让人变得暴力，那我想说未成年人方面是因为无分级制度，成年人方面则完全是个人心智问题，如果有人看了电影跑去飙车撞死人，玩了游戏跑去汽油烧网吧，看了漫画也学着其中的方法杀人，那我觉得完全是这个人的问题，很难想象这个人在接受这些文艺作品之前心智有多么正常，他可能遛弯看见地上的板砖都想拿去拍人。

所以到最后还是分级制度的问题。

世界上第一个沿用至今的游戏分级制度诞生于 1994 年的美国，促使这个制度出现的原因是当时发行在世嘉主机平台上的游戏《真人快打》《午夜陷阱》和《致命杀手》，这三款游戏包含大量血腥暴力的内容，成为了美国家长与政府声讨的对象，世嘉甚至一度被认为是“暴力内容泛滥”的罪魁祸首，而因此站上了法庭。不过最后几家游戏厂商一起建立了 ESRB 的前身，合理的杜绝了联邦政府的介入管理，ESRB 成立的目的在于游戏分级和销售时需要标明的内容，以此让游戏消费者了解到游戏内容的游玩年龄下限并判断是否适合游玩，既保障了成年人的公民权利，又保护未成年人的健康成长，游戏开发者的创作自由，整个娱乐艺

术文化行业的蓬勃发展。

是不是感觉哪里有点熟悉？没错当年电影也曾遭受过一样的待遇，就如前文“最高法院认为电影不应该像其他艺术和出版物一样受到宪法第一修正案的保护，因为电影有作恶的可能”，电影艺术这种现今世界普遍认为之明显“好”物，在其争取到一门伟大艺术形式的应有权利之前，在整个产业目前最发达的国家曾经也被谈虎色变洪水猛兽过街老鼠过。

早年电影界被外界敌对恐慌质疑和施加道德压力的时候，也是一样的做法，为了不让联邦政府插手管理电影行业，好莱坞出台行业内自审性质的《海斯法典》，不过《海斯法典》这一高压审查制度残害电影 38 年之后才被更先进的电影分级制度取代，而游戏分级制度也就因有先例在前而得以直接造福社会，所以分级制度无疑是目前文化行业最普世的制度，可兼顾多方利益，既利行业发展，又利人民社会。

甚至举个更加极端一些的例子，

那就是国内舆论中大家多多避之以谈的问题，“情色”这种在我们公共言论环境和社会道德判断上貌似是“坏”的东西，在其早已被正视、社会上卷起过革命、亚洲整个产业中目前最发达的国家曾经也被嗤之以鼻贬低歧视为下流三滥过：

最近 Netflix 由经常“欠索尼几个亿”的山田孝之先生主演的《全裸监督》中

“拍下人最原始的样子很猥亵么”

“不是这件事情本身猥亵和淫秽，而是国家认为它是非法就是非法认为它是猥亵淫秽就是猥亵淫秽”

“谁让他做那么令社会歧视的职业”

“谁会关心一个色情片导演”

这一切、这些人们思想的转变和发展史将会带来巨大的思考和启发。

都是一样的道理，这只是一个人们的认知不断清醒理智的发展过程。

政策所应该做的就是在保证各年龄层权益的基础上给艺术最大限度的自由。

另外分享一下最近看的一部电影

借着所谓管教“道德不端”，做着五十年代集权主义最后的挣扎。

——《64 号病例》

以为是对所谓“道德不端”孩子的变态管教所，顶多跟现在“雷电法王磁爆步兵杨永信”一样用刑不人道，总不至于如 1949 年获诺贝尔生理学医学奖的“脑叶白质切除术”早期对待二十世纪精神病人一般，直接破坏人身吧？

结果真的是“管教所”内直接强迫进行绝育，之后这个“管教所”所谓女子学校关闭后受害者一直状告医生，结果讽刺之极的是没想到曾经强行绝育害人的禽兽医生多年后竟然成了医学界治疗不孕不育的泰斗，连警察局长夫人也因为被治疗好有了儿子，局长还劝主角说老医生是个好人不要为难他，这还不算什么，随着剧情发展甚至医生不是一个人其背后是一个医疗届的组织，主张禁止国家内的“弱势民族”和难民繁育后代，而受害女子们的状告统统被该组织专属的顶级律师压下。

看到这儿觉得这也就是个电影编出来的故事，虽然很难相信很恐怖恨得牙痒痒但毕竟也是假的为了警示社会的，但是观众再一次错了，此事不仅是取材于真事改编而来，甚至真实比电影更恐怖，电影最后的文字表示“从 1943 年到 1967 年，有约一万一千名女性遭到非法绝育”，而且秉持这种想法的组织不仅医学界，现实中更是政界名叫社会民主党的党派的主张，希特勒纳粹做出那种人间惨案、1945 年二战结束之后，二十余年间竟然还有人在继续这种血统贵贱、种族灭绝的论调和事情，真是难以想象难以相信。

故事中的残酷永远及不上现实，甚至能跟现实差上几个层级，因为故事需要逻辑，而现实不用。真实世界中的残酷和人性恶的极限程度永远是始料未及、甚至超越概念的，将是文艺工作者们很难想象到的，每个时代的人类都会面临一个共同的课题，那就是世界中的残酷、不公、歧视、偏见、邪恶和专横，每个时代都攸关当前以及之后人类文明物质思想精神的发展程度，一切都在于当下时代的整体人类集群能不能做好这道题抗衡处理好这些夙敌，比如随着时代越来越开放进步的人类思想水平、越来越合理公正的社会制度，都是很好的武器，所以当一代人对本世代的邪恶、残酷、偏见、不足、不公和不平等，集体进行无视、纵容、侥幸、退缩、逃避、懦弱、绥靖、明哲保身、以为事不关己所以高高挂起的时候，也是在把人类文明往进步的反方向助推；当一个时代为虎作伥、助纣为虐的时候，一个人觉得集体放弃的行为，所有人都有责任到最后就等于谁都没责任，反正不会单独拎出来自己一个钉在历史耻辱柱上说时代完蛋都是这个人的错所以无所谓，但终究后人看得清清楚楚，本世代所有人留下的形象都永远羞耻。

建国 70 年，没有分级制度只有“人治”型动态高压审查，一代又一代电影人、电视剧人、动画人创作没有自由，游戏行业也已至少 20 余年被限制，人只能活一辈子，是否这个行业的梦想与志业，国内游戏文化产业的伟大复兴，是否在这个国家、顶着这个政策到死都看不到这一天，是否就像电影行业一样，国内游戏人死了一代又一代都将永远没有自由。

那这个政府这个政策对人而言到底意味着什么，如果政府在做不对的事，作为公民对政府是否有建议权利，国家是什么，韩国《辩护人》电影——国家即是人民！从“先天下之忧而忧，后天下之乐而乐”范仲淹这种时代毕集的精神自觉和情怀，到顾炎武再到梁启超“国家兴亡，匹夫有责”，《国史大纲》表明——秦后的中国历史就是人民对国家话语权的变化历史。

在介绍探讨相关政策之前，为了更好地理解，先为大家简略地介绍一下游戏相关。

国内游戏的类型名称一般主要有网络游戏(Online Game)、手机游戏(Mobile game)、单机游戏、主机游戏(console game)，网游里有《传奇》这种在国内开启时代的作品，《暗黑破坏神》《魔兽世界》这种从优秀艺术理念到史诗纪年级别的剧情编排，以及开创性的游戏玩法，都是现象级的、在全球收获大批玩家的优秀作品，还有《梦幻西游》这种用民族文化、美术风格和玩法塑造出了一个美好的传说世界的游戏，其他的比如《DOTA》《英雄联盟》那就更不用说；手游有《水果忍者》《愤怒的小鸟》《皇室战争》《纪念碑谷》《辐射：避难所》《王者荣耀》《绝地求生》等等优秀游戏，而单机主机游戏则大部分基本进不来更别说过审。

首先“单机游戏”这个名称本身就有非常大的误解性，非常容易让很多人第一印象就认为单机游戏不能联网，但其实单机游戏一方面有剧情模式，也就是有流程的作品部分，另一方面也大多有网游一样的联网模式，甚至流程剧情部分也有联网合作的模式，但是要改的话该怎么命名呢？如何用名字区分电脑端的单机游戏和网游？如果说网游普遍有各个厂商多样的启动客户端，那把单机游戏叫非客户端游戏？也不妥，因为单机游戏启动前一样要有

Steam、Epic 甚至厂商端的 Uplay、Origin、GOG 这样的商店型客户端，硬要分的话可以说网游的叫客户端，单机的是平台或商店，因为一般有已形成既定的说法比如“××游戏登录 Steam 平台”，所以可以管 PC 网游叫端游，单机游戏叫平台游戏，但所谓平台比如 Steam 上面也有单纯的网游，比如让很多国人第一次认识 Steam 的刀塔 2，所以这么命名也不完全。那国内传统网游概念的几大特点之一是不管后续是道具收费还是时间收费起码有一个区间比如 0-10 级是可以免费游玩的，也就是免费准入制度，而单机游戏则普遍是买断制的也就是说先行付费购买然后游玩，但也不妥，比如也有《激战 2》《守望先锋》这种采用买断制的网游，单机里也有很多平台商店限时送的游戏那基本也可以等同于道具收费，甚至不与其他玩家联网的剧情模式单机中也有包含内购元素的，所谓买断+道具收费，所以单机和网游也不是收费方式可以界定的。那如果说单机游戏可以称为剧情游戏，但且先不论单机游戏里不侧重剧情甚至没有剧情的游戏类型大有所在，网游里把剧情做得非常好的更也不少，比如《魔兽世界》这种别说剧情了、长年以来构筑的整个世界观都早已堪称史诗的神作，所以也不妥。同理，如果把有剧情流程的精心打磨好一次性买断的单机游戏“作品”称为作品游戏的话也不妥，因为网游也一样甚至更是精心打造全力对待长年运营的一个“作品”，比如《彩虹六号》《英雄联盟》。所以要说一个名字分开单机网游的话怎么也不完全，那些国内传统网游的概念特点比如 1.初始免费准入 2.道具/时间收费 3.无单人流程，说到底是过时的区分观念，单机和网游乃至整个游戏行业早就互相影响相互借鉴了，远远不是单个特点就可以相互界定的。

而且非得要分得太清楚的话也无意义，反而催生阵营和分歧，到底都是热爱游戏，所以还是那个核心理念，我觉得一个游戏只要那个玩游戏的人是开心的那对他来说这就是一个好游戏，就如当年我国游戏机禁令之前，那迄今为止主机行业在国内发生过的点燃游戏市场、留给玩家烙印的最强时代记忆——任天堂红白机，也就是小霸王、裕兴之“学习机”一般。所以在此也不是想要分清楚而是希望能有一个恰当的命名，一是因为单机游戏这个名字的错误和危害，二是因为单机主机游戏因政策遭受的不公平对待，所以不如分不清就分不清，只要能有一个替代“单机”的名字就好，那么不如直接叫 PC 游戏得了，即使概括得没那么清楚，大家只要明白所指是怎么回事就好。

整体政策：

市场结构方面：国外的先进文化进不来，国内主机市场-政策下多年变化不大、国内 PC 端单机游戏市场-没有分级制度限制创作

如果像部分国外商品，比如汽车或者手机之类，国家经济的几种手段 1.加税 2.降配 3.合资，如此也算是“保护手段”，不管怎样起码对国内产业也好歹有一些竞争危机上的提携效果。如果像文化产品这样或审或不审，直接让来自国外的优秀产品进不来，尤其主机游戏甚至能整个种类从设备到游戏所有产品十几年被封杀，只能使得本身就处于无竞争环境的国内产业更加有惰性，而且+长年政策造成的无市场环境，再+无分级制度限制民族创作，这些恶性循环起来也就使得国内仅有的主机单机游戏开发公司越来越穷，开发以后作品的难度越来越大，造成市场的彻底死亡，逼着创作者即便再有情怀也没办法不吃饭。

文化受众方面：无分级制度高压人治审查下绝大多数国外主机单机游戏在国内不能正当售卖，因为未过审的产品不仅不受国内法律保护，本身更属于非法产品，盗版也无法维权，正版创作者文化著作权利只能被侵害，监管严——盗版被打击玩家没游戏玩，监管松——盗版无法律后果=被保护。

文化接受端（玩家消费者），绝大部分主机单机游戏在国内市场无正当购买与合格游玩

环境，整体游戏产品不论国内国外没有分级制度成年人被剥夺自由被侵害权利；文化生产端（文艺工作者）更惨，国内自己人的创作被限制没有自由，毁一代又一代艺术人才，扼杀了他们的艺术生命。

具体政策：

1.《关于开展电子游戏经营场所专项治理意见》（禁游令）[国务院 2000] 令主机游戏类型不管游玩设备还是游戏作品，通通不能合法入境销售，更别说接受高压审查，2015年解除

2.《互联网文化管理暂行规定》[文化部 2003] 之前游戏属“软件产品”和“电子出版物”，从此更成为“互联网文化产品”，所有外资企业不允许申请经营性互联网文化单位资格，至今未解除

不仅游戏，《互联网文化管理暂行规定》是万恶之源，搭配网络高墙对所有境外互联网文化产品进行了限制。

其与无分级制度一个国外一个国内，可并称我国文化荼毒之血腥双刃。

3.无分级制度下的高压审查

2000 年的“禁游令”隔离国外主机游戏封死国内主机游戏市场，而后 2003 年 5 月 10 日，文化部发布了同年 7 月 1 日起施行的《互联网文化管理暂行规定》，表示“通过互联网生产、传播和流通的音像制品、游戏产品、演出剧（节）目、艺术品、动画等”都属于互联网文化产品，将所有类型的游戏都统一划分到官方的“网络游戏”这一概念，即“通过互联网生产、传播和流通的游戏产品”，且将所有游戏的法律概念从信息产业部的“软件产品”和新闻出版署的“电子出版物”，更加入成为文化部的“互联网文化产品”。同时在 7 月 4 日下发给各地文化局的通知中，文化部指示“各地暂不受理外商投资互联网信息服务提供者申请从事互联网文化活动”，也就是说，所有只要在网上流传的东西，不论电影、剧集、动漫、节目、甚至包括美术各类艺术品，都叫互联网文化产品，简而言之，从 2003 年 7 月那一天开始，所有外资企业没办法独资让自己的互联网文化产品进网，断了所有外资游戏公司直接从事代理、发行和运营的路，同时根据“进口互联网文化产品应当报文化部进行内容审查”，即使国内企业进口或合资也受到高压审查，与国内民族文艺一样。

（以下部分内容摘自 微信公众号“对对对你们都是业内”2018 年 8 月 31 日《中国游戏监管史》一文 作者：对长）

也意味着从此在新闻出版署之外，游戏行业又增加了一个新的管理机构。当年这个做法引起了媒体的质疑。规定实施后，新华网还刊发了一篇题为《行政法规重复交叉，互联网出版企业困惑尴尬》的文章，指出版署与文化部分别出台的规定存在大量重复交叉，给企业发展带来了很大的困扰，引用如下：

“一方面企业为了取得两个部门的批准文件，不仅要增加运营成本，而且会贻误商机，很多好的项目会在行政扯皮中死去。另一方面，多头审批必然造成市场混乱，无序竞争、盗版和不健康作品也将随之而来，最终受害的还是互联网出版经营企业和广大的消费者。”

当时一款进口游戏产品上线的流程——需要按照《软件产品管理办法》进行登记备案，按照《互联网文化管理暂行规定》在文化部进行内容审查，以及按照《电子出版物管理暂行规定》在版署提交审批以获取版号，期间还包括按照《计算机软件著作权登记办法》进行著作权登记等事项。这些都是游戏上线运营前必须要做的工作，由此产生了不少工作量和运营

成本。

严格地说，上文提到的游戏登记备案是获得政策优惠的前提，软著登记也有助于游戏的著作权保护，实际上都不算坏事。对于游戏企业来说，主要的困扰是版署和文化部的多头管理。但两个正部级行政管理部门的职能交叉问题只能由上级来解决，也就是国务院。

2008 年，国务院开始深化机构改革，对直属机构的职责进行了调整，重新定职责，定机构，定人员编制，是谓“三定”。三定对版署和文化部来说都有调整，其中和游戏有关最重要的一条是：“将动漫、网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批），及相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管的职责划给文化部。”这意味着将游戏行业的管理划给了文化部，但是新闻出版总署仍然保留了游戏出版的前置审批权。

2009 年 9 月 7 日，对于此前的职责调整，中央编办发出《关于印发<中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署“三定”规定中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释>的通知》，对于涉及的相关部门职责做了更加明确的解释：

“在经工业和信息化部门许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。”“经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。”

而此前正值当年最流行的网游《魔兽世界》的代理权由第九城市移交给了网易，按照版署的规定，须重新办理前置审批或进口审批手续，遂出现一系列著名的监管风波。

2009 年 11 月 2 日，新闻出版总署发表通知称，网之易代理的《魔兽世界》在未经允许的情况下擅自开始运营，因此终止对《魔兽世界（燃烧的远征）》的审查，退回引进该游戏的申请，并作出处罚，要求运营方立即停止对游戏的收费运营，关闭新帐号注册。

几小时后，文化部文化市场司网络文化处处长刘强在接受媒体采访时称：版署是违反三定规定的，只有文化部才有权利查处网游市场。2 个月后，文化部在第七批违法游戏产品及经营活动新闻通气会上表示，版署之前的终止通知，不符合三定规定，明显属于越权行为。由此产生文化部和新闻出版总署“神仙打架”之争。

2010 年 2 月 7 日，《魔兽世界》发布公告，宣布从 2010 年 2 月 8 日起暂停新用户注册。另外将向版署重新提交《燃烧的远征》出版申请。次日，版署发布公告宣布受理该申请，重新开始游戏内容审批，并在 4 天后宣布批准该申请。至此，魔兽在中国大陆地区才得以完全恢复正常运营。

对游戏中内容进行“和谐”的做法始于 2008 年前后，随着监管的严格，审批专家逐渐提出了修改游戏内容以符合版署的要求。很多人意识到这个现象是因为《魔兽世界》的墓碑、亡灵、盗贼等改动，而同期引进的单机游戏也享受了这个待遇，2008 年《生化奇兵》简体中文版在国内上市时，玩家就发现游戏里的尸体变成了盒子，并因尸体和谐导致了游戏无法继续推进的恶性 Bug。不过现在回过头来看，《生化奇兵》这样的游戏能过审，本身就是奇迹了。

之后，版署审批期间要求游戏公司对内容进行修改的案例越来越多，除了经常提到的“血腥暴力”和“性感暴露”问题外，还曾有游戏中的僧侣职业因为涉及藏传佛教元素而被要求修改。而国内游戏公司在开发阶段也会刻意地避免“雷区“，2017 年底版署对“大逃杀”

游戏表态后，腾讯、网易等企业在宣传中用“战术竞技类”替代了之前广为流传的“大逃杀”作为游戏类型，并对游戏的背景和设定等进行修改，还增加了一些标语与口号以期望获得监管部门的认可，都是一种求生表现。

2008 年，主机游戏自然还远远处在“禁游令”下的隔离状态，而 08 年后引进海外单机游戏的公司也越来越少，原因是多方面的，盗版、在线销售以及审批都是原因之一。而在网络游戏方面，经历了一系列海外游戏代理的水土不服之后，国产自研网游逐渐成为市场的主体。尤其是 2011 年之后手机游戏行业的兴起，让中国游戏产业的规模逐年提升，游戏行业每年正规出版的游戏数量也越来越多，其中多数是手游，并且其中很多游戏属于无版号游戏，因此也引起了负责版号审批的版署关注。

2016 年 6 月，新闻出版广电总局（系新闻出版总署与广电总局合并）发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》，对手游的审批做出详细规定，并要求 7 月 1 日起实施。《通知》规定“未经总局批准的移动游戏，不得上网出版运营”，此前已经上网出版运营的手游“要求于 2016 年 10 月 1 日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续”，对未按要求经过审批及上网出版运营的手游，“一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处”。紧接着年 6 月 30 日 App Store 发布通知，移动游戏需要通过国家新闻出版广电总局的审批才可发布，并要求国内的开发者在上架时提交版号与批准日期，国内各大安卓应用商店的监管则比苹果更加严格。这个通知在当时的游戏行业引发了一场轩然大波，很多游戏开发者不满日渐加强的监管，而对很多小型游戏团队或者独立游戏团队来说，额外增加的各种审批成本更是让其境遇更加艰难。很多人通过各种途径表达不满，甚至有人发起众筹起诉广电总局，并向总理发表公开信，但没有获得回应。《通知》实施后，一些无法开发面向国外游戏市场的游戏的小团队陆续解散，与此同时，另一监管部门——文化部也不定期地行使着自己的行政职能，对上线的游戏进行管理。比较有代表性的是一系列“专项查处”，动静都比较大，还上了几次电视。就像之前千万次人们的最终反应，面对新闻出版广电总局和文化部的监管，行业普遍接受了，并在和监管妥协的过程中迎来了新的增长和爆发，一切似乎再次进入了正轨。

直到 2018 年 3 月，因为国务院机构改革对相关部门的调整，让这种增长势头戛然而止。

根据这次的机构改革方案，新闻出版广电总局和文化部两个部门都有很大调整。新闻出版广电总局被撤销，它的新闻出版管理职责被划归中宣部，中宣部加挂国家新闻出版署（国家版权局）的牌子。而在文化部和国家旅游局的职责整合，组建文化和旅游部。

因为新闻出版总署的调整，自 2018 年 3 月起，游戏版号申办业务直接停办，重新恢复申请的日期未知，期间被行业戏称“章还没刻”。从这一时起，行业的增长基本就陷入了停顿。

为了能让产品上线，厂商们各显神通，有的是在 3 月得到风声，提前屯了一批版号，有的则是走所谓的绿色通道。8 月因为 Wegame 版《怪物猎人：世界》被下架，腾讯在第二季度财报的电话会议中也提到了这一点：“广电总局也意识到其重组对整个游戏行业的影响，因此设立一个绿色通道，通过这种方式获得许可的游戏可以进行为期一个月的商业运营测试”，间接取代版号的作用。

但这些显然是属于大厂的门路，对于很多中小游戏企业而言，这种不公开的绿色通道自是不得其门而入，他们能做的，就是在漫长的等待中猜测、怀疑，想抓住每一个内幕消息，却不知道该相信哪个。

根据《深化党和国家机构改革方案》列出的时间表，中央和国家机关机构改革要在 2018 年年底前落实到位，这也被推测为“对游戏行业的监管重新确立的最后时刻”。经历了半年的惴惴不安，所有从业者都在等待版号重新恢复，以便能够通过正规渠道获得合规的游戏上线资格。但没有人会想到，首先等到的是一个类似计划经济时代的总量管控，理由更让所有从业者始料未及：为加强新时代儿童青少年近视防控工作。

2018 年 8 月 30 日，教育部会同国家卫生健康委员会等八部门制定了《综合防控儿童青少年近视实施方案》，并经过国务院同意。方案中提到，为预防未成年人近视，社会各机构部门应该做出相应的行动，其中，决定中国游戏产业未来命运的方案，在“防近视”通知文件中被用一句话表达完毕：“国家新闻出版总署将对网络游戏行业实施总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间。”

（以上部分内容摘自 微信公众号“对对对你们都是业内”2018 年 8 月 31 日《中国游戏监管史》一文 作者：对长）

这竟然直接针对某种艺术形式整个文化产业从市场流通作品数量进行限制，“禁游令”刚解除，四年时间国内主机单机行业都基本没怎么实际发展，相关政策反而越来越严如今又来个“限游令”。

原来游戏不仅跟成瘾性、洪水猛兽，防沉迷和心理健康有关系，到现在发展到连未成年人近视的理由都能打杀游戏，倒不知道这“教育部会同国家卫生健康委员会等八部门”认为对近视影响最大的是什么，确实，从早年露天电影、到电视、到电脑、再到手机，人眼离一块屏幕的距离越来越近，而且也见过 5、6 岁的小朋友拿着手机的样子，但是电脑、电视、手机跟科技发展关系大还是跟游戏关系更大，如果这些部委真的为了防治未成年人近视，那就应该着手于未成年人观看书籍、电脑、电视、手机的整体时间，怎么竟然会出现拿出其中一个内容来说事的行为，演变出这种防沉迷=防游戏的奇葩结果，而且科技发展是为了什么，为了让人类生活更便利、精彩、能够享受文化产品以及提高自己的精神文化水平，如果没有文学、电影、剧集、动漫种种回忆，一个人的童年能幸福么？就像前文说的，这里面应该永远有一个度，对于未成年人身心健康、课业学习能力培养、精神生活丰富充实、还有最重要的简单快乐，四者能否平衡的度。就算真觉得游戏与未成年人视力有关也应该完善游戏平台和游戏内的年龄认证、时间限制、家长账户绑定识别，另外除了这些更多则是起决定作用的家长监管，也就是说防治“未成年人”近视针对的当然应该是“未成年人”群体，而不是全年龄全社会范围，结果反而打杀游戏这就好像为了保护未成年人的视力，而去限制全社会电视、电脑、手机、文学、电影、剧集、动漫的生产总量一样，该政治举措的思考方式竟然与不设分级制度的“全民皆低龄”完全一样，用的是同一个思路，等于施行此“未成年人”政策又在无分级制度的既有“全低龄”环境下在全年龄范围内搞，简直讽刺至极！或许真的就只是一个借口，打杀游戏行业和全年龄层人民游戏权利的借口，这样下去随便哪个部委、随便哪天想起来、随便引用一个更加随便的理由、都能随便残害全体中国成年公民玩家。

所以不管电影、剧集、动漫、游戏这四个艺术文化市场，其实都是一样的，就是所谓政策、规定的标准适用范围被无脑增长得越来越严重越来越无厘头，就像一部剧被禁，大家尽力去猜为什么，对照后发现贴得最近、最有可能的原因只能是大概触及到了“禁止血腥”，但是其实剧里面最严重的画面就是主角吐了口血……

所以我觉得某些官员在意识里是否已经把游戏作为某种蕴含人间万种邪恶的潘多拉魔盒，只要是随便哪个管制、整治甚至保护行动都可以把游戏当做附加产品连带打杀，什么好或不好的玩意儿都可以联系到游戏这方便垫踹窝的万能受气包。本来随着时代越来越进步，

整个社会都是思想越来越开放眼光越来越透彻审美越来越提高，而制定某些文化政策的部委却是反时代得来越来越荒谬，思想观念更是越来越落后封死僵化，大有帮文化大革命阴司还阳，将文化大革命精神进行到底发扬光大承传千秋之势头，让人不禁怀疑这些人的脑子都是逆生长的么？在现代这样开放多元的美好时代他们竟然敢违背时代、违背文化、违背先祖、违背人民让全国边跪着边倒着走，如此“满足人民群众日益增长的精神文化需求”？

文化部，全称“中华人民共和国文化和旅游部”，你想想“文化和旅游”，这两个最代表自由的意象，一个为心灵在路上，一个为身体在路上，结果他们在这么重要动辄影响全国人民和环境的部门里，却天天干着处处扼杀自由的事儿。

先不论手机使用成瘾，开车的时候如果来电话来短信或者信息推送提示都有一定可能会杀人，且所有电视电脑手机都会有损视力，是科技进步让所有人盯着一个东西的时间变长了，但是同时也大幅促进人类文明发展，难道电视电脑手机网络需要禁了么？手机不受政策限制，而且还被鼓励发展，结果华为发展到世界什么水平了？充分证明如果政策不打杀，中国人是可以在很多领域达到世界前列的。设备是一样，内容如果做好分级制度文化也是一样的，一切都在于人怎么用，对内容对未成年人的保护机制以及成人能不能管好自己。

然而，他们根本没把玩家当人看。

就在此《防近视方案》的仅仅两个月之前，2018 年 6 月央视对“Steam 进入中国”进行了题为《中国文创引进来走出去添新平台》的报道，其中称

此次与中国企业合作的美国 Steam 游戏平台将由中国企业完美世界建立平台，并被授权使用 Steam 商标，按照中国游戏产品上线流程，从平台挑选游戏，申报版号及备案，接受监督，让海外游戏健康有序，服务中国市场。

专家认为，有大多数的中国人都在使用 steam 平台，这些玩家正在玩的游戏远远超过了 9800 款，大概有 2 万多款。专家称，中国游戏可以借助这一平台更好地与国际接轨，实现中国游戏更好地走出去，帮助中国中小游戏研发企业拓展海外市场。

报道还说了一句最重要的话，这次与完美世界强强联手推广中国版的 Steam，让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏，加强了对不合规游戏的监管。

这简直是平生听过的最邪恶变态令人作呕的话语之一，“专为中国玩家打造”“加强了对不合规游戏的监管”“让中国玩家能够玩上被政府精心审核挑拣过的健康游戏作品”“让海外游戏健康有序，服务中国市场”“更好地与国际接轨”，其中逻辑与思想的变态扭曲程度简直令人匪夷所思，这种拙劣的圆谎以及明目张胆炫耀自己恶行的手法，让人仿佛都能看到一堆窃喜的嘴脸，果然，扭曲的政策催生出的东西往往也是畸形的。把限制你自由说成是为了你能玩到经过我们审核的健康游戏，这种思路转换简直天才。意思是说我知道中国人民都是未成年人，也知道你们都没有成年公民的权益，所以只有“健康”的文化产品才对你们好，“不健康”的呢都对你们有害你不能接触，那但是呢因为你们都是未成年人所以我也知道你们没有分辨文化产品是否“健康”的能力可能受害，那你看这样，唉我是成年人我为你服务帮你来挑选分辨健康的东西，我来保护你！你都不用管只要你接触到的我都为你挑选好了，都是健康的，我看我对你多好！多精心呵护你！难道这是当中国人都是狗么？还是永远长不大的狗，让我们都限制自由待在笼子里，你给什么吃什么，这些话等于将一种意图明显得表达了出来，就是说“你想接触什么东西，全部得是我说了算”，这种控制你自由欺负你对你作恶之后，还得“这是为了你健康为了你好”来软硬兼施控制你思想欺骗愚化让你怕他感激他，好让他能永远对你作恶继续欺负你，这难道不就是地痞流氓的惯手么？《庄子·山

木》中说“君子之交淡若水，小人之交甘若醴。君子淡，以亲；小人甘，以绝。”，真正自由独立之人不会特别在意关系的亲疏，更不会明言对人恩重，君子看得是道义上的是非对错，是与人之间的真诚理念，是理是情；小人看得是利益上的得失正负，是只为自己的目的运算，是利是途。君子，似远犹近；小人，似近犹远。因为过分需要别人一定是有所图，而恶人所图就是特别需要跟别人之间断不了的关系来对别人行恶满足自身欲望，玩弄权术人心便是如此。即恶人需要他人，以之作恶；权势需要他人，以示掌控；然圣贤却从不需要小人，区分自身。

退一万步，如此用政策打杀游戏市场，一方面对内限制国内没有创作自由，另一方面对外封锁国外无法正当维权，即不管国内国外两方所有创作者的权益与收入。结果这会儿平衡着监管力度与自身利益，到这儿开始“帮助中国游戏更好地与国际接轨，让中国游戏走出去，帮助中国游戏企业拓展海外市场”了；这会儿一边对国内厂商进行着创作限制审核限制的高压迫害，一边为了资本好像开始帮中国厂商了。更别提讽刺无比的是，此思想控制监管力度与资本收入自身利益之平衡仅仅两个月之后便又回去了，开始保护视力计划经济总量管控了，但如此一来难道政府为国内人民挑选的“健康游戏”数量不也一起受到打杀么？这不自相矛盾么？那人民还怎么健康？所以好好“保护视力”比玩你们挑选的“健康游戏”更健康？

当然另一方面能发布这等逻辑言论也说明：即使政策对所有人民不好，对自身统治和声誉不利，他们也不觉得人民会有什么反应……

主机游戏禁主机设备和游戏，单机游戏设备是电脑禁不了禁整体游戏数量，结果国内所拥有的 Steam 这国际来的唯一自由，他们想着竟然有自己达不到控制不了不按自己意愿来的地方这还了得？管！注意报道里“让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏，加强了对不合规游戏的监管。”这两句，作为自己人他们发现你竟然能享受国外给的自由，他们觉得这岂不是管不了你，于是剥夺了你这仅剩的唯一的自由，还扳着你的脖子告诉你，你看我对你多好，你玩国外平台那些游戏，得自己挑，还可能不健康，而且我们没有审过，这样有了国区平台多好你就能玩到经过我们自己人体制筛选过、我们为你精心挑选过的游戏，我们替你挑、保证健康、而且被我们审过，好像他们觉得国外分级制度才是落后害人，这才是为了你好，“让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏”，这些“中国玩家们”怎么这么幸运幸福，是十世造孽还是怎么了？哪堪受此大恩？好像“受审核”是对黎民的隆恩人民一定甘之如饴，早已经超越了故意不分级制度把所有公民当未成年那一套。

而后面“加强了对不合规游戏的监管”，这句话则可以有两个理解。

第一是说“国外游戏/平台不合规”，也就是说管自己人就算了，更直接定义他们管不着的地方：国外游戏平台的某些在售游戏是“不合规游戏”。追溯一下就明白，“加强了对不合规游戏的监管”，他们定义的这些“不合规游戏”来自哪儿？来自国内无法监管的国外游戏平台——国际版 steam，国际版 steam 则是贩卖“不合规游戏”的“不合规平台”，其不健康游戏荼毒了本国人民。这是要学“世界警察”那一套开始做“世界家长”么？

第二个理解是说“中国人能接触到的未审核内容不合规”，结合整句话“让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏，加强了对不合规游戏的监管”，也即是说健康受审核的才是合规游戏，只要中国人能接触到的文化内容只要没被审核过或者审核未通过的，都是不合规的文化内容。而审核是为了监管，也就是只要中国人能接触到的文化内容就都需要监管。

所以“让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏，加强了对不合规游戏的监管”这两句话，前半句“让中国玩家们可以玩到健康受审核的 Steam 游戏”是说管人：中国玩家；后半句“加强了对不合规游戏的监管”是说管平台或游戏，也就是内容，中国玩家能接触到

的所有内容。意思说你作为成年人能自由地玩国外平台所有游戏那不对，我管你而且我还帮你管他们，你看多好。

如此方能体会到这两句话里所蕴藏的东西有多么惊人，所以才说该报道个中思想根本错和偏离到一个令人匪夷所思和作呕的地步。

前后两个事迹表明，政策这种对游戏、成瘾和健康三者认识标准的偏差以及对游戏艺术产业的加害已经严重到一定程度了，同时另外也可想而知，这种情况下世卫组织的行为会让高压政策管控的国内舆论在本就落后的对游戏进行正确看待的道路上更加倒退，会让社会距离能以正确开放思想正确看待游戏的进步时间节点和成本再延长很多年。

别说电影、游戏了，曾经的历史年代连音乐甚至娱乐本身都受到管制，在 1966 年，摇滚乐风靡英国，无数人为之痴狂。然而政府却对娱乐有诸多禁令，就连 BBC 这种流行音乐的重地，每天也只允许播放 45 分钟。有部电影《海盗电台》就是根据当时的非法船舶电台事件为蓝本创作的，而且《海阔天空》之所以伟大除了家驹的惊世才华外也是因为其歌颂咏唱的乃是香港价值观之一的“自由”，自由价值观是摇滚精神之核心，国内囚镣打压环境内缺乏这种基础，摇滚就变成了无源之水无根之木，于是长年发展困顿一直不温不火。所以不管是摇滚还是整个音乐、以及文学、电影、动漫、游戏，及至所有文艺类型，自由都是永远长盛不衰的主题。

我曾把国内单机主机游戏发展落后滞慢的原因归结为：

1. 政策

2. 盗版

3. 观念：包括

社会舆论对游戏的污名化观念；

缺少把游戏作为艺术与其他艺术形式放到同一高度去看的落后思想观念；

人们对于“专用游戏设备”的需求、价格以及对虚拟文化或软件产品付费的习惯观念；

但波兰单机游戏行业同样曾经面临政策、盗版、观念的三重扼杀，但看看波兰现在什么样子，不仅 CD Project 将自己国家的民族文化巨著《猎魔人》小说以游戏的方式推向世界令全球玩家惊叹、游戏因为弘扬了本国斯拉夫民族特有的有着 3000 年历史的斯拉夫神话体系而被波兰奉为瑰宝，甚至被波兰总理当做国礼送给奥巴马，另外政府扶持游戏行业在波兰做游戏会获得补贴。看看波兰对文化载体的尊重和扶持，再看看我们泱泱“文化大国”又做了什么？

更加令人担心的是，将来主机单机游戏都变成云游戏的形式的话，那面临的一定是一个更加黑暗的时代，因为政府政策的控制就变得更容易了，以往游戏还有专用设备、本地存储或者游戏实体，当实体游戏消失全部数字化，并且不存在于个人设备，玩家持有的只是一个接收端，游戏的所在、存取皆云端的时候，那就像一直以来的墙一样，政府想要禁止只要在网络上隔断便可，当然肯定有人说那也有 VPN 和加速器，但即使是把游戏也就是音画性能运行交给个人本地设备来跑，网络只用承担玩家输入、服务器反馈响应简单职责的当今游戏形式，VPN 和加速器的效果我想大家也都有目共睹，根本没法做到稳定，因为它毕竟是国家政策限制下的次级解决方案，加速器都还好点，VPN 都因为违反忤逆限制自由的相关政策、强行追求自由而被定为非法，每被大力整治，而且再简单不过的道理，基于商业考虑任何时代

开发并投入运营的游戏用当时的网络技术当然肯定是完全可以支持的，以现在的网络技术速度也绝对能够正常地进行游戏，所有问题是在于中国能否正常流畅连接国外游戏服务器，所以可断言将来纵有 5G、6G、7G 乃至更高技术加持，依然不能确保游戏中的网络环境正常，因为决定中国玩家游戏网络质量的从来不是我们网络技术的先进程度或者最高速度，而是国家政策、对自由的理解，这其中没有任何道理很简单因为国家政策就可以断言这一切，因为政策管控，技术永远服务于政策，网络技术再怎么进步，速度决定不了范围，更决定不了自由，国家政策下鼓励网络技术所以速度增长，国家政策下限制访问范围所以会一直被确保受到管控，当身处中国这个世界最大的局域网连不上游戏服务器的时候，当游戏对网络的要求因为云技术发展而不再仅仅是反馈响应也要加上 4K、8K 甚至未来 16K 或者更高级别的实时高清画面传输的时候，5G、6G、7G 和加速器 VPN 能做到什么？即使有更好的个人极客对策方法能确保个人游戏体验但全国有多少玩家能接触到然后经过操作最终能真正用上？况且这就又是求诸于政策下的次级解决方案了，这一切本身就是人民应该得的自由，经过了这么多年的“上有政策下有对策”的应变互动，难道还不够么？这种习惯了本身自由权利缺失下解决不了根本的“小聪明”还要耍到何时？

影像艺术与游戏艺术之区别与不同

游戏这种艺术形式一直有硬件终端机能限制，但比如电影、剧集、动画这种不需要互动可以直接放映的多媒体视频声画艺术，比之游戏便拥有诸多优势，首先影视作品作为摄制制作完成后已经定型的一个欣赏过程其本身的最终效果是可以确保的，最终制作成什么样子观众看到的就是什么样子，所见即所得，创作者只要做好自己发挥好艺术创作就可以了，不用担心观众看不到自己为作品所尽力做到的极致效果，唯一的限制会是接受端观众个人的艺术品位和领悟能力，但这是没办法改变的事情，而且作品到观众面前的效果可以确保的话，一定程度上可以让观众接受到的信息强度、优劣得到解决和保证，从产出端艺术创作者来讲：除去资金几乎没有限制，创作的艺术理念、目前支持的技术水平，皆可以做到极致，也就是基于当下时代，创作者想要表现的都能表现出来，技术也能做到当下的极致，人之极致，技之极致，基本一定程度上整体艺术反映的就是目前时代能做到的最强，形成创作者满意的最终不变的效果，而且一分一秒皆不会变，也就是，创作者的想法可以做到极致，且最终成为不变的表达；

影像艺术特点——

从接受端观众来讲：这创作者满意的极致且最终不变的欣赏效果，观影过程中一分一秒也都不会变，且具有普遍性，即艺术创作者的众多高级设备所做出来的东西最终可以普遍享用，因为虽然电脑、电视、影院看到的效果不同，但作品内容本身起码是基本一样的。而游戏不同，作为不断处理数据的电子程序互动艺术作品，机能限制覆盖了从开发制作（原型作品）、成品定案（上市产品）、游玩欣赏（玩家用品）的所有阶段，而主机所以伟大便因为其是一种绝佳硬件解决方案，而云技术则是完全解决方案。

从创作端剧组来讲：可做到极致表达（从想法到作品任意发挥，作品可呈现人之极致、技之极致、时代极致），电影、剧集自然便拥有得天独厚的真实，那些真实拍摄演绎的部分，天然拥有无限的细节，世界上没有一样的两片叶子，同款的两件衣服在状态上也有千万个不同，这种真实从表层到内里，从世界的真实模样、物体的运动法则，到所有人物的外形及其一举一动所透露的不同性格。即便与电影剧集同为影像艺术的动画，也存在一个作者的作品中可能存在不同人物脸型面容风格体貌所谓风貌相似的问题，当然这并不特别重要。而「真实」却是游戏诞生以来所一直用各种算法和技术谆谆追求的目标之一，从建模、材质、光影、物理、运动、声音、心理、性格，各方面细节来实现真实世界的复杂与多样，而电影剧集中

的一百个人自然拥有一百种完全的不同，电影剧集中的霜风雨雪、烟雾尘汽、光影斑驳、风吹草动、每粒石子上的起伏、每片草叶上的脉络、每朵鲜花上的露珠、每段树枝上的纹路、午后阳光中的微尘、老旧家具上的皱纹、寒天窗户上的冰花、战士枪械上的泥血、水面波纹上的亭台楼阁、耀眼雷光下的天地变色、利刃到来前的刹那恐惧、骏马迎风时的皮肉鬃毛、兔子跑过后的泥水风声，所有这些都天然的绝对真实。诚然游戏和动画一样不真实便是自有其魅力，但这说的是作品的某个方向或部分，再大也有一定范围，最终表达这些概念的还是细节和真实性，再虚幻的游戏也有现实中的一部分真实在，这样才能让人信服，要不然会在人类概念之外完全理解不了，比如拿去光影，所有的东西都是一种亮度，那将会什么都看不出来。而且游戏想做什么还要考虑运算能力能不能做得到、是否实现得了。

总结来说，影像艺术

创作端：

不完全下的如实表现。从作品到成品（或者叫产品、商品）会剪掉很多已拍摄片段，但影像的画质、流畅度、效果过程不变。

接受端：

如实表现。从成品到用品不变，画质、流畅度、效果过程不变，创作者所见即观众之所得。

影像艺术，整体可以形容为“普遍高质”。

游戏艺术特点——

1.作品-开发出的超高配置的最高画质、流畅度版本，厂商或工作室若用此开发阶段超高配置的最高画质版本游戏作为实机演示去宣传的话，往往导致最终成品不同就会被玩家说是声画缩水。

2.成品（或产品、商品）-

主机方面，为了适配玩家机能配置，创作开发者就要一点点对开发版本减效果降效果，在一次次试验中不断权衡各声画效果的重要性去进行加减，最后找出机器既能跑得动流畅运行、游戏作品本身受影响程度又能最优的两相平衡理想状态。但因为玩家们的同一品牌主机统一都是一个相同性能配置，所以创作开发者只需针对一个配置来进行游戏体验优化，故而主机游戏优化水平普遍比 PC 高，专项优化和运算资源配置能保证流畅度和同配置下更好的画面，保证玩家的最终游戏体验。

PC 方面，本身 PC 最高画质依然可能是开发版本的降质版，而且因为 PC 最高机能比主机更高，硬件更新换代也更快，另外千万台 PC 就有千万种配置，没办法针对一种配置进行专项优化和运算资源配置，这两点加起来就造成同样效果 PC 配置要求更高，优化也更麻烦冗杂，而且除非游玩设备可达到游戏要求的最高配置否则玩家的体验必要降低质量，被迫从画质与流畅度上做选择题。

因为 PC 硬件的换代速度和高昂价格，且最新游戏不断提高声画性能的追求，高端显卡与高配 PC 数量必然不会占比太大，游玩周期上相对经济及专用性更强的游戏主机之所以是全球游戏市场的主流，更因为主机游戏的优化投入成本更小，所以商业也自然服务于市场和收益占比更大的主机市场。所以总结来说，主机端更好的专项优化和资源配置让主机上的画面与流畅度相比同规格 PC 好上太多，而高端 PC 更能轻而易举超越主机的画面及流畅度。

可见游戏从作品到成品，需要开发商消耗人力和对声画表现力做删减，典型的费钱费时费力做破坏自己作品的大坏事，配置限制不管对创作者、开发商、游戏作品、还是广大玩家都没有一点好处，所以才需要一个“普遍高配游玩设备解决方案”。对游戏开发商来讲，开发者只需针对一个超高配置硬件方案进行专项优化，且超高配置可以缩小玩家使用设备与开发阶段游戏版本之间配置的差距，减少开发商的优化工作，同时能最大限度地展现游戏创作者的本意、所做的工作、所满意的最终效果，最后玩家方面，因为游戏是对一个超高硬件方案作出的优化，所以最终效果可以简单准确地预估，来确保玩家享受到游戏创作者所展现的最好体验（最高画质+流畅度）。一举三得，三方解禁，这就是云技术。

3.用品-如上所言，玩家普遍能欣赏到的画质、流畅度都远非创作者所期望之表达，除非游戏从开发作品到成品商品再到玩家用品全过程之间的降质降配现象完全消失。

游戏艺术，整体可以形容为“层层降级”。

以上这便是影像艺术与游戏艺术两种形式的一点不同。

当然，或许量子革命之奇点会改变这一切。

总结来说，与游戏相比，影像艺术的缺点是欠缺劣于身临其境探索发现与经历人生旅程的主观真实临场之感，而优点则是可以完全自由地从旁观角度掌控全局来进行、发挥更加震撼恢宏与艺术化的侧面到整体描写。

此外不仅游戏作品质量以及游玩设备机能，云技术还可以解决玩家消费者方输入设备甚至游玩方式的问题。

主机是一套硬件解决方案，使得游戏流畅度和声画效果可以得到保证，但另外还有一个影响玩家游戏体验的因素那就是对很多玩家来说键鼠明显更适合去操作、处理游戏中的射击元素，就像目前 XBOX 和 PlayStation 平台上都已经推出了官方合作的适配键鼠设备一样，虽然选择客厅共乐或者互相分享这种形式的玩家坐在沙发上还要操作键盘非常违和，但客厅实只是众多游玩环境的其中之一，游戏设备作为一种面向消费者的产品确实应该满足不同玩家不同环境下操作方式的多种需求，比如手柄技术很好的玩家可以选择手柄，手柄技术不好但还是喜欢手柄的可以选择辅助瞄准，而习惯键鼠的则可以使用键鼠，毕竟 PC 也可以用手柄游玩，所以这种选择、这种服务是非常好非常实际的。而云技术下不仅操作方式甚至游戏设备、游玩环境都是多种多样可以随意选择的，游戏是显示在 PC 显示器还是客厅电视甚至个人手机、VR 设备……操作是使用手柄、键鼠、VR 设备还是其他方式，都是无比方便的。

对于多平台游戏这一概念而言，云技术这一形式，本身就是“多平台”。

最后阐述

总结来说，从行业梦想出发，游戏所面对之与别不同：

对外引进方面，别的行业不管引进审查限制、还是限外令中的引进内容限制、引进数量限制、国外整季播完才能提交审核的引进时效限制，但起码公开合法市场多少有一定量能进，而游戏行业不一样，国内游戏行业除去政策限制下的网游手游，单机主机游戏被积年封杀得正当环境旷野涂炭惨不忍睹，网络高墙下的游玩条件更是长年天堑地壑艰难险阻，连市场都近乎不存更遑论游戏作品，只剩国内零星厂商抱着一腔炽热深情为了民族文化之路坚强求生，国外则更简单，2003 年文化部互联网文化产品禁外令一出即便是现在有多少过审的？

无数历史事实证明，真正能改变整个社会对一门艺术形式与一个行业产业看法的，就是这门艺术的内容本身，是几个备受好评蜚声中外的现象级优秀作品，尤其在海外国际上被认可非常能改变国内之环境舆论看法，比如刘慈欣先生的神作《三体》之于科幻，首先当然因为作品本身的极高水准，自第一部上市起就在国内得到相当程度的喜爱和反响，我在贴吧就见到科幻迷老铁们讲述当初在大刘二三部创作期的几年里引颈期盼《黑暗森林》《死神永生》的迫切心情，但终究是后来获得雨果奖轨迹奖克拉克奖之后才为更多大众所知在全社会范围内刮起一股“全民阅读”的科幻旋风，我就是当中一个每天阅读最后三个星期读完的人，所以这就是奖项与媒体所做的伟大事业，在创作者方全心做好自己事情的同时，一方面尽力协助他们给予优秀作品和创作者肯定、表彰与声誉，另一方面服务于观众消费者了解所喜爱作品以及所需、所关心的最新信息，以此来帮助推动整个行业的发展和壮大。对优秀作品来说，声誉与传播一样很重要，国际上受到肯定之后作品会成为民族之骄傲，因为这是中国人做出来的，是我们所有人的骄傲，所以归根到底最终还是人才本身的重要性，对于艺术行业来说创作者是一切的起源、开端和根本，但是在限制创作自由、言论自由和被监控审核的产业行业市场，人才根本没办法发挥自己所能，是在从根本上扼杀、“斩草除根”一门艺术和行业的存续发展，加上这种高压文化政策的打杀对一代代人创作欲望的消弭、对显性才华的浪费、对艺术人生意义的剥夺以及对人性的奴化训练，文艺创作者本是最看重最追求自由的族群，结果他们竟然对持有“人类的才华灵感”这最美最真之物的人进行奴性的训练！所以，以上所有的这些，还是那句话，这种政策上对一门艺术形式一类行业产业的限制与扼杀是多方面的、恶性循环多重作用的、致命的。

比如政策对舆论及思想控制的另外一个层面，因为宏观文化政策在极大范畴内强行恶意地干预自由市场经济影响了供求之间的正常互动关系，所以第一，国内市场上的“供”被锁定的情况下人们的“求”长期得不到满足只能消费既有之物，并为之所影响，行业也渐渐落后；第二，在政策封锁的笼罩下人们也更难更少接触、不一定知道本国市场之外更先进产品的信息导致对更高水平之“求”很少的状况。也就是说市场政策+文化政策通过控制人民思想、社会信息和市场的“供”最终就能够有效控制“求”。所以在以上两点控制市场供求互动关系的长期政策影响下，被迫落后的行业市场结构无法给人带来高端的技术、极致的艺术、深度的思想和流畅的服务，市场的资金、人们的精力很多被迫选择、流向了既有的体验、服务和产品，而市场中技术更先进、艺术更极致、更具深度思想作品的诞生与贩售却被对外封锁对内限制。

对内限制方面，别的行业虽然创作限制但是起码是在国产市场、作品、受众均相当的情况下限制创作自由，而在游戏这个被政策打杀下国产作品几近只存网游手游的市场，国产主机单机游戏等于在自身市场早近死亡、作品和受众皆少的情况下还在被限制创作自由，市场都死了还限制创作，所以很多国内单机游戏公司生存困难得不行，03 年到现在全国加起来有多少作品？主机游戏更惨，2000 年禁游令一出，不光游戏作品产品就连主机这游玩设备都直接被禁，无竞争力促进发展下几近死亡的国内产业更是万难发展出可以比肩国外的主机设备与商业体系，其他电影剧集动漫行业甚至网游手游单机游戏好歹还有电影院和电视电脑手机这种设备，而且国产也有创作，主机游戏的情况放之于其他就相当于影院、电视、电脑、手机这些直接被禁了，内容也被禁，国内更是根本没有此类产业，如此情况浑似世间并无此物一般。虽然直到 2015 年解除了禁游令，国行主机也发售，但到现在解禁快 4 年了，过审的游戏依然零零碎碎相对极少且低龄，国行主机更因为墙内政策在功能阉割之间数次回炉摆动，更别提要命的墙内网络游玩环境，失却的 15 年后的国内创作市场更是近乎没有。这依然是一个死亡的行业，而且政策也更是还在一直收紧。

所以虽然国内文化市场因为政策都很惨，但是这里相对来说，其他行业比如电影剧集动

漫无论如何不是国外相当产品能过审进得来，要么就是国内创作和市场也还算繁荣，但是单机主机游戏行业就不一样了，墙外一片极致艺术的繁荣盛景，墙内从作品进口到民族创作这个市场几近全部死绝，电影剧集动漫行业一代一代人没有创作自由，国内尚有这个类型这个形式，但我们这儿我感觉到死都看不到这个艺术文化行业重新活过来甚至繁荣的一天，往前看全部是废墟，往后看也全部是废墟，自己的行业就如一只死尸，所有人也都是行尸走肉，都在慢慢走向一只嘴被一一吞噬，无人幸免，无法自救，这就是政策。

这就是我所在行业的国内现状。

所以其实我觉得现在的心情和民国时代的学生是一样的，在这个行业我们落后于国外几十年，被隔离肆虐 15 年后禁游令解禁，这露出的一点星光好像可云开见月明，但其实依然是骗人把戏，不仅重重限制无甚成果，文化政策更是一直打压甚至愈演愈烈比早前犹有过之，好比你一瞬以为高墙或将倾但当再仔细看看其实它从无变化甚至更高了几许，整个市场跟之前的死寂也没太大区别，强不了多少。我们怎么样赶上国外甚至于超过国外，中华大地上何时能够见证民族游戏文化之辉煌，这电影、剧集、动画、游戏乃至祖先一代代传下来的中华灿烂文化，后世族人及孩子们的文化骄傲幸福与自我精神归属，人只能活一辈子，只能朝自己的梦想走，真喜欢什么东西骗不了别人，更骗不了自己。但顶着这样的政策，人民大众工作一辈子的推动力能有多大？

这一切，若可改变，旦夕之间，造福万民与后世！

寓言故事

一群画家在镇子上卖画，某天一个穿西服的人路过，蹲下看了看面前画上的西伯利亚虎，突然吃掉画家的小拇指，笑着走了，画市买画的人少了一点；第二天穿西服的人又过来，看见第二个画家画上的游隼，吃掉画家的小拇指，笑着走了，买画的人更少了；第三天穿西服的人看见第三个画家画上的丹顶鹤，吃掉画家的小拇指，笑着走了，基本没人来买画了；第四天画家们饿得不行了，穿西装的牵着哈巴狗路过，看到第四个画家画上的北极狼，吃掉画家的食指，笑着竖起中指走了，这次所有的画家都把自己有关狼的画撕掉，画起了哈巴狗。而且第一天画虎的画家开始卖猫的画，第二天画游隼的画家开始卖鹦鹉的画，第三天画丹顶鹤的画家开始卖白条鸡的画。之后一段时间也总有画家被吃掉手指，原因也各种各样，有时候有个人画虎卖得还挺好，穿西服的也没动作，大家纷纷画起虎来，但是又过了很多天，突然传来那个人食指和小指都被吃掉的消息，大家又纷纷把虎的画撕掉画起猫来。后来这样的事情不断反复——看到有人尝试没被吃，大家效仿；西装找个人杀鸡儆猴，大家投降。当然也有其他状况，比如出现过画白条鸡也被吃手指甚至只要卖画就会被吃手指的时候，画市被直接关闭，而且也出现过大家画鹤画狼画游隼都没问题但时间极短的辉煌。一年一年过去，西装们从未告知所谓规则以及他们吃手指的原因，所有都一直在变，唯一不变的，只有吃手指，以及镇子四周渐渐筑起的高墙。画家们也都习惯了每逢看到有穿西装的人弹着中指走过来，就明白某人要遭殃了，甚至时间长了之后，穿西装的人没有来吃手指，大家都会互相笑骂“哎哟新鲜，怎么不来了？哈哈哈哈”

就这样过了 50 年，高墙的爬山虎越来越高，画家的孩子们早成为了新一代画家，新一代们又陆陆续续有了孩子，画市的生意也早已变得相当繁荣。新一代画家和镇上的人们从小

对高墙习以为常便也从来不去想，偶尔有后生问起私塾教书的匠人：“先生，墙外无人之说，于何来哉？”教书人也只得言：此乃天道，现在即过去，过去即未来，花开可制未开，未开可制花落，此间因由，莫谈是非，一国上下，甚不可说。

这天是一个大晴天，远处镇上的孩子们在阳光下的广场上奔跑着，一位年轻妈妈跪在地上指着画上的一只鸡说“看！大仙鹤！”

而旁边的几个人则在议论最近几月镇子上发生的怪事儿，那就是高墙上时不时会飘下一些纸张，正面的东西无非四种水、火、冰、砂，大家似懂非懂，时间长了分别取名为“流动之火”“无际之湖”“冰之大地”“砂之雪原”，而背面则完全不懂，虽然全部相同。

于是商量之下人们便随着一名画家来找他年迈的母亲，屋内两双残手之间，是一幅三指并拢、两指伸直名为“自由”的画作。

文化理解

一直觉得知识分为两种，第一种是技能，让人学会运用某种方法，第二种是道理，就是真真正正让人看清这个世界，告诉人或者引人思考应该怎么活的，而语言则是诸多特别的其中一种，不完完全全只是技能，就像电影《降临》里讲的一样，语言是一种思维方式，而在其思考方式与逻辑体系之后更是一整套某个民族从历史以来的极其庞大的文化和美学，这不仅仅是学会语言的沟通技能就可轻易体会到的，而更多是从小浸润在那个文化体系中长大的人才能具备明白的，因为除了语言字词中最简单的表意部分，其他很多的是带有某种之上感觉的，以中文为例，比如中文里最简单的在你读诗句的时候字里行间就能感受到巨量且复杂的中华文化美学信息——

诗：

《短歌行二首·其一》（155－220 年）（东汉末年、三国）曹操——对酒当歌，人生几何！（四言古诗）

《洛神赋》（192－232 年）（东汉末年、三国）曹植——髣髴兮若轻云之蔽月，飘飖兮若流风之回雪。（赋体）

《侠客行》（701－762 年）（唐）李白——闲过信陵饮，脱剑膝前横。三杯吐然诺，五岳倒为轻。纵死侠骨香，不惭世上英。（五言古诗）

《山园小梅二首·其一》（967－1028 年）（北宋）林逋——疏影横斜水清浅，暗香浮动月黄昏。（七言律诗）

词：

《雨霖铃·寒蝉凄切》（约 984－约 1053 年）（北宋）柳永——今宵酒醒何处？杨柳岸，晓风残月。

《水调歌头·明月几时有》（1076 年）（北宋）苏轼——但愿人长久，千里共婵娟。

《定风波·莫听穿林打叶声》（1082 年春）（北宋）苏轼——一蓑烟雨任平生，也无

风雨也无晴。

《念奴娇·赤壁怀古》（1082 年）（北宋）苏轼——人生如梦，一尊还酹江月。

《青玉案·凌波不过横塘路》（1052－1125 年）（北宋）贺铸——一川烟草，满城风絮。梅子黄时雨。

《一剪梅·红藕香残玉簟秋》（1084 年 3 月 13 日－约 1155 年）（宋）李清照——雁字回时，月满西楼。

《夏日绝句》（1127 年）（宋）李清照——生当作人杰，死亦为鬼雄。（五言绝句）

以及我个人最喜欢的一首词

《虞美人·听雨》（约 1245－1305 后）（南宋、宋末元初）蒋捷——悲欢离合总无情。一任阶前、点滴到天明。

小说：

《西游记》（约 1500-1583 年）（明）吴承恩

《禅到玉华州》深秋景象——山骨瘦，黄花时候。

《红楼梦》（约 1715 年 5 月 28 日—约 1763 年 2 月 12 日）（清）曹雪芹

《簪菊》——高情不入时人眼，拍手凭他笑路旁。

《芙蓉诔》——捉迷屏后，莲瓣无声；斗草庭前，兰芳枉待。离合兮烟云，空蒙兮雾雨。

《试才题对额》沁芳桥亭——绕堤柳借三篙翠，隔岸花分一脉香。

《联诗悲寂寞》凹晶溪馆——寒塘渡鹤影，冷月葬花魂。

《临江仙·柳絮》柳絮诗会——好风凭借力，送我上青云。

《金陵十二钗正册》薄命司——英豪阔大宽宏量，霁月光风耀玉堂。

《抄检大观园》秋爽斋——探春打王善保家的那一巴掌

《作千金一笑》《病补雀金裘》怡红院——晴雯撕扇的开朗笑声和补裘的闪烁烛光

《宝玉会秦钟》——若也生在寒门薄宦之家，早得与他交结，也不枉生了一世。

《龄官划蔷外》——看下雨了提醒别人，宝玉自己反而不觉。

《情悟梨香院》——从 若果有造化，他们的眼泪汇流成一条大河，托着自己到那无人问津之地随风化尽，自此再不托生为人，就是去得得时了。 到 不能全得，各人各得。

游戏：

《仙剑奇侠传》（1995 年 7 月 7 日）

《酒剑仙角色诗》谢崇辉&狂徒创作群——游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间。

《授艺辞别诗》山神庙——一饮尽江河，再饮吞日月。

《仙剑奇侠传三》（2003 年 7 月 31 日）王世颖老师的

《一剪梅·寥落风》——大梦初醒已千年，凌乱罗衫，料峭风寒。贪恋人间，不羡神仙。

《诉衷情·旖旎情》——星沉月落夜闻香，素手出锋芒。闲愁滋味，多感情怀，无限思量。

《御街行·失魂雨》——眉间心上，柔肠百结，尽付东流水。

《长相思·雪见结局》——叶叶声声是别离，雨急人更急。

《阮郎归·龙葵结局》——临流揽镜曳双魂，落红逐青裙。

音乐：

《仙剑奇侠传》（1995 年 7 月 7 日）——林坤信老师的《蝶恋》

《剑侠情缘二》（2000 年 6 月）——罗晓音谱曲、谢雨欣演唱的《天仙子》

《轩辕剑叁外传：天之痕》（2000 年 12 月 2 日）——吴欣睿老师的《三个人的时光》《诗梦》《月河雪》《天净沙》

《天龙八部》（2002 年）——蔡志展作曲、顾盼盼和贾爱国演唱的《英雄梦》，以及《战斗 I》《主菜单》

《仙剑奇侠传三》（2003 年 7 月 31 日）——骆集益老师的《御剑江湖》《玉满堂》《轮回》；吴欣睿老师的《青玉案》；曾志豪老师的《玄色风》

《轩辕剑外传：苍之涛》（2004 年 2 月 6 日）——吴欣睿老师的《苍之涛·主旋律》《片刻的宁静》《竹林涛声》

《仙剑奇侠传四》（2007 年 8 月 1 日）——骆集益老师的《迴梦游仙》《织梦行云》《君莫思归》《苍浪剑赋》；周志华老师的《亘古谣》；林坤信老师的《蝶恋 复刻 Live 版》

《古剑奇谭：琴心剑魄今何在》（2010 年 7 月 10 日）——就更不用说了，由骆集益老师和周志华老师倾力打造的整个音乐集都是金曲，真正的天碟

主题曲 如《榣山遗韵》《剑魄琴心》《凤鸣榣山》

地点背景音乐 如乌蒙灵谷《凤尾丝竹》琴川《渔樵唱晚》

人物主题音乐 如《君自兰芳》《清馨戏蝶》《剑舞红袖》《雪暖晴岚》

《古剑奇谭三：梦付千秋星垂野》（2018 年 11 月 23 日）——周志华老师和邓皓羚老师的主题曲《千秋》，以及《光明野》

（以上信息若有错误请指正）

通过这些文化语言这些美学字符人能够很快速精准地接收到那种感觉，比如诗句里描述一生这样长时间的况味的时候读者就是能领略到，即使没有经历，某种程度上，诗词就像梦

一样。除了文字与音乐这种最简单直接的文化形式，人们从古典建筑、园林造景甚至一草一木之间其实都能感受到很多民族特色美学的东西。

普遍知识最基本的文理两分可能是很有道理的，「文」与「理」各拥有一项人类文明最玄妙最神秘的瑰宝：诗词和数学。

两者有三项共同点——

1. 两者都是千古之下人类基本直接的见识和道理的沉淀，然而却又是逐渐升华于之上的更接近自然最根本共理和感受的存在。

诗歌例-两首《临江仙》一首《虞美人》都是“人本”领域究极的人生感受与超哲至理；

数学例-「概论」是表达机会的语言，「微积分」是表达运动的语言，数学其实就是一种表达“自然”领域的语言；

2. 两者都是看似“无用”的，但喜欢的人却根本停不下来，就是感觉莫大的享受。

诗词-现在的环境不像古代，诗词写得好可功名利禄，现代的诗人仅靠作诗基本不太有什么所谓“实际意义”；

数学-同物理不一样，很多大数学家都表达过觉得做的事情无用无意义，不知道自己发现的东西未来到底用不用得上，甚至觉得自己对社会的贡献不如其他任何一人这样的想法；

3. 两种能力都是只某些人有，而且大多是具备就具备，没有就一辈子没有的。

语言作为交流方式本身在空间广度和时间长度方面都会造成很大的沟通缺陷。

语言的四大缺陷：

1. 交流效率低（意识交流更快）

2. 表达不准确，转化程度低，描述形容能力不及（有些感觉“言语无法表达”）

3. 造成隔阂壁垒（不同语言无法交流）

4. 不同种类间不可后天完全学习转化翻译

每一门语言背后是一个民族地域历史自古至今庞大的文化体制生活环境，一个人自小生活在一个地方整个环境所养育灌输的东西，除了日常所用少数简单词组可在学龄前经上代传授外其它较复杂深度的还得后天专门对文化经过学习才能领略其中的感觉意味，很多语言的很多词组描述出的都是世界范围内此一族才能马上领略懂得的感觉，最明显的就是文学这种将言语利用至深度的领域，尤其古典文法或诗歌，非母语学习者面对另一文化日常词组外的深度词组即使学习也较难如母语者一般快速准确地完全领略理解其背后涵义感觉，并多少受到自身母语基底之影响，这对全球各族文学与读者来讲会一直是极大的遗憾，现代当代之新创造新创作当然亦完全可以超越之前，然而一族文化长久以来所淘洗沉淀积累下来的精华、一族古典著作古代文字的意蕴感觉却反而更加无法准确翻译传达给非母语者的话，那么世界将永远无法完全领略任一族文化之魅力，人类将永远无法任意本原地欣赏人类精神文明成果。比如语言中一些词组内涵的多重感知问题，就是说一个词所描述的是多种复杂感觉与意思的交织，这种情况翻译的时候就可能转达出一种也可能转达出几种，不一定能把全部的感觉都转译清楚，那这个词组的翻译就不完全不够准确。所以也就是说，即使学会不同语言之

间的大致意思翻译方法，也只是所有不同语言之间拿相近意思的词组去碰去套用而已，好让不同语言之间的人能够尽量去理解对方所想要的表达。不过幸运者还是好在，第一人们日常交流中所用到的词组都尚且简单，第二某个文明创造出全人类中所特有的感觉和词组这种情况还不算特别多，所以除文学外的领域并无太大问题。但其限制却普遍存在，比如即使当今文学之外更主流普遍的影视艺术，虽然可借助编剧、分镜、表演、音乐等艺术语言来综合表达、带给观众复杂的感觉，但台词或语言本身基于更便利全球各族理解、视频内容信息的接收时间限制和固定过程倒退违和感、以及市场商业利益会变得更趋向简单，所以艺术门类整体依然因为语言而受到表达能力上的限制，而不是某种其他可解决方案或形式。

就和主机、云服务、量子科学最终解决游戏开发和游戏玩家所存在的硬件限制的之前状态一样，莎士比亚的诗体和中华戏曲唱词的美感、意蕴是一样是目前难以翻译转达的，而且像莎翁如此伟大的文学家甚至对语言本身的表达能力都相当不满，自己造了很多英文字词，是一个语言文字的大师。《红楼梦》虽只偶尔有诗词，但即便其他方面比如彼年代普通话语其中蕴含的中华文化环境专属的美也已经较难转达给外国朋友领略，也就是说，不仅诗这一所有文学之中最难翻译的一种文体，普通话语之感觉的翻译转化率也已经根本完全到不了100%，所以说到底，翻译转化难度和文学、诗词、甚至一门语言中深度词组其本身语句文法的复杂程度并没太大关系，一切只是人对原生的文化系统有自然的天才级理解与接受能力，以及文字语言甚至语法方言这一交流形式本身便已经会对人类产生隔阂，而其他非原生者想了解的话就极打折扣。是因为人选择了语言这种形式，所以对原生天才；是因为人选择了语言这种形式，所以对其他隔阂。到底，是交流能力的这种人本身的硬件的限制。所以需要另一种硬件的辅助来能让人不仅能够了解其他语言的逻辑和感觉，更能了解其语言背后所代表的专属文化和美学，让任何一种人类文化都能够真正做到不仅能在全球任何文明间传播交流，更能让任何非原生文化者可领略到接近 100%。这种硬件产品应该能把文化内容直接转换成语言之上的“感觉”意识（就如大风车版《西游记》动画中猴子吃书一般），且不仅人与所有不同文化的意识方式/解读方式相连接，更可以让人与人之间以意识直接交流。当然这一切在目前听来很赛博朋克，而且也颇具巨大危险和潜在风险。因为不仅道德逻辑、骇客犯罪与科技极权，更意味着一个人基本可以成为任何人或任何职业者。

但无论如何如以上所说，语言其作为一种交流技术，这种技术它本身就有问题，我们在使用过程中不论发送、接收、转化也均都存在问题，既容易误解又不利于传播、交流，所以要么早晚有一天新技术能够实现让人类以意识交流（可能会有诸多负面问题，要看能否进行有效规避），或者更临近更简单更稳妥安全的方法即 AI 能够做到在所有语言间较为准确地翻译各自的含义。

因为虽然语言作为一种交流形式对民族外颇不友好，但对内文化却全然不同，比如文艺复兴时期英语整个字词库数量曾经得到的相当程度的丰富，语言这种“描述”会反过来助推人类普遍感知的进化、思想的深化、情感的丰富，但相对的，语言也会影响所在人群的感知，虽然一个词组被创造出来之前它所描绘的东西或情感肯定也多少一直存在，但却是被创造出来并在人类社会发挥作用之后它的涵义才真正被确立并得到放大，人们也才深信不疑并为之所影响所塑造。然而如此伟大之物，不可妄论好坏利害。就如埃米尔·齐奥朗“母语才是真正的故乡”，母语是一族之逻辑、感知、审美、思想、存在特点甚而形成其整体之文化巨擎，亡国与亡天下之分便是如此。所以综合来讲语言却不一定便不如意识，相反语言所天生的封闭文化环境特点反而成就出世界各文明的异彩纷呈百花齐放，而性质相反的意识却可能导致人类文明的渐渐趋同。语言，本就是一个民族对其文化独特性的自我保护机制。

千古之下，人类总在探讨的话题之一便是“理解”与“传达”

或者叫交流的落后与缺陷，所谓

如果不能够跟别人用语言表达自己的心意，你还想不想证明？

如果语言不足以准确传达自己秉承的理念，你还要不要诠释？

如果无法让别人简明理解自己的所思所想，你还会不会去做？

如果所有人都不能理解你行动背后的涵义，你还敢不敢坚持？

关于物哀：

物哀这种人命有极而世物无极，遂必以至深至重感情，对付赋予所遇诸相，方为不负生命这一客观体验过程，以毫不妥协将就的勇猛精进来贯彻追求之道、玉成自身物命的极致意义，以最尊重肃敬的认知态度来对待万事万物，这种感念说到底是一种人文情怀，对人类物种文明创造、人间价值、万物的情怀。

以末日之心来勠力生存，时刻燃烧自己来成就生命存在的极致意义，对世间和生命积极到极致的高效利用，以及“一期一会”这种把每一次的相见都当做一段或者一生时间中唯一且最尾的一次来对待，相当深情诗意的生存理念和方式。

个人理解——以人之至真至纯感情付之散之无情寰宇，着处皆至深至重、毫无保留，这种对人间事物、世间风物的人之理解，为物哀。

物哀从不是字面浅显理解下的消极，相反是一种对人间和世间、物与命、内部价值与外部现实通彻理解后的端正珍惜与悍勇无匹的积极。

风起了，唯有闻之起舞、纵之破空、御之飞翔。

文艺作品之三重层次：

1.技术工巧水平&质量——形

2.艺术设计水准&含量——式

3.真实情感连结&能量——神

三层不是绝对的分类，三者是互相牵连包含、互为承载依托来共同表现的，一个优秀作品其长处可能同时占多类也可能有所侧重，且不一定非要初层做得非常好才能进入更高层，但优秀作品也少有出现长处外其他方面相当差的情况。层次划分说明的是一部作品最后所表现出的更好更突出的一个/几个方面，而所包含的出彩的部分、方面层级越往后作品就愈发优秀。

或者换个说法

文艺体现在于：

直觉（传达、导引）- 创作端：表现 / 接受者：体感

知觉（心思、打磨）- 创作端：表述 / 接受者：体会

感觉（思想、人本）- 创作端：表达 / 接受者：体验

对艺术来说——够糟的，是当艺术成为技术；而更糟的，是艺术成为一种身份。

艺术，从来不仅仅是叙事之工具、时日之消遣、感官之刺激、手法之铺陈，还是感受之桥梁、人生之交结、人性之理解、生命之倾诉。

艺术的定义：艺术是一种不满足于现有的态度

创造心中卓越的冲动

进行自我表达的欲望

将事情做极致的追求

不同艺术形制之表达：

音乐是讲述感受的，从形式上粗略的话

接受速度（非效率）或者便利程度排序：音乐＞混剪＞影视＞文学（相对从感性到理性）

讲述深度（非广度）及其容易程度排序：文学＞影视＞混剪＞音乐（相对从理性到感性）

混剪是可同时体现音乐和影视长处的一种形制，能够很快得讲述较有深度的东西，就像“回忆”本身。

文艺作品信息量：

文艺作品栖息于信息的数量和质量，且其是多层次的：比如 3A 制作的最终信息量并不一定比一个 16bit 细节编排密集、思想感悟具足的独立恐怖游戏强，又像一幅好的画作抑或是好书之一页可以让人盯着品味一天一样，优秀的内容+相应的篇幅=无限细节

建筑之三重境界：

1.四季长春（人身舒适）

2.四季皆有（审美情怀）

3.四季随换（改变环境）

文、艺、哲之感觉：

自由——文学

快乐——艺术

安然——哲学

严肃文学应具备：

1. 真实：对事物真相的切利直言（现实意义）更接近一种思考方式的切换和选择
2. 感知：对细小情感的灵敏体察（人文情怀）更接近一种能力、官能
3. 理论：对大道至理的通彻领悟（人本价值）更接近一种过程

人之“自性”若果真存在，那便一定是作为智慧生命于天地间独立思考的能力。

文化解放

我想说太明了这个民族能做出什么样的东西，太知道这片土地上的人能做出什么样的事情，但是政府一直在钳制国内整个文化发展，从限制国内自由创作到封锁国外先进文化进入，而且这个扼杀文化想象力的环境又会让畸形生长、人治塑造过来的民族更加落后，这样恶性循环下去整个文明怎么办？大家闭上眼睛仔细想象一下，如果当今国内能够再供养成就出一个四大名著那种高度级别的拥有莫大影响力的书，后世中国人会有多幸福。

当然，一个健康的市场更不是一味推崇吹捧严肃文学，

事实，真正严肃文学式的严格是非观念往往并不成其为一民族大众文化传播的主体，欧洲 of 骑士，日本の武士，美国’s 牛仔，中华之侠客。骑士，分封爵贵王法属的忠誓护卫；武士，群起割据家法里的侍臣武人；牛仔，现代法制社会前的豪客狂徒；侠客，统一帝制皇法下的仗义行者。四者其实都是道德准线上下牵涉取舍囫囵不清之人，但是我们爱他们，因为这才更真实性情更潇洒坦荡。

想想金庸先生为我们整个民族文化环境带来了什么，如果能够再出一个那种现象级别的文学作品类群，往后十几代人都能够摄取到无穷的精神财富和幸福感。

想想如果中华武侠能有一个如《荒野大镖客 2》之于牛仔文化一般水准精细、布局宏伟、立意深邃的作品，那中国人会有多幸福？

如果我们这个时代能出现更多有思想深度的更真实严肃文学式的电影作品呢？若像《权力的游戏》一样，如果我们把上古神话、武侠仙侠、鬼妖系统、历史争霸、诸子百家、宗教元素、民间传说、诗词文化、东方哲理、古典美学，所有这些综合起来会创造出什么样的史诗剧集？如果按照《西游记》原著，用动漫来展现那种妖气凌厉蓬勃、生灵涂炭的世界，比如大鹏精吃了满城人类男女老小建立的狮驼国，里面恶气弥漫满城妖怪守城门的、当都管的、做总兵的、传文引的、巡更打板儿的、挑担干营生的、摆摊做买卖的，店里喝茶吃饭的客人、跑腿的伙计店小二、台前算盘收款的账房，一切井然有序与人间无二，吓得孙悟空摔在地上挣挫不起。或者用动画来展现《山海经》和敦煌壁画，会是什么样的效果？再比如像《战神》《荣耀战魂》那样真实又艺术的武侠仙侠游戏？像《P.T.》这种游戏界和电影界合作呈现的神作，如果国内游戏制作人和徐克这种知名武侠仙侠导演合作会打造出什么样的作品？到时候中国人的精神世界又会是多么幸福？以上所有这一切都非常简单真实，因为这本就是人类精神文明进步逐渐加快，行业能健康自由发展的必然。

但试问当文艺创作者即使做一点普通作品都要战战兢兢如履薄冰的时候，上述这一切伟大与美好的出现都将因为面临文化政策对创作自由的限制而变得无限不可能，文化只能被迫匮乏、倒退与落后。想象力是改变世界的原动力，一个发明要人能够先敢于想象才有可能出现，就如库布里克《2001 太空漫游》猿人手中的骨棒变为飞船一般，“黑石”便是智慧初蒙带来的想象力，一切推动人类进步的伟大发明，从聚居狩猎、起火烹饪、蒸汽机、电灯、电话、电脑、手机、网络、清洁能源、赛博朋克、机械仿生人、量子计算机、星际移民，人类凭借着想象力一步步造就如今时代的同时又不断令新的想法一步步变为现实去造就未来，但恰恰在频繁体现人类想象力的文艺领域，他们却在扼杀封住锁死所有人的想象力，别说启发民智根本完全相反想要愚化人民，令人不禁想起《三体》中智子做的那一套。

中国现今文化之贫乏枯涸，如果真正完全接触不到国外的电影、动画、剧集、游戏的话，我们估计只好将更大需求与更多时间诉诸于以前的电影、动画、剧集、游戏了，当然还是能过审的那一部分。诚然欣赏以往作品这与国外甚至当今文艺水平并不会特别相关，这一方面只是说明以前作品的经典、优秀和不可替代，以及大家的复古和年代情愫，但是同样的，时代都是向前发展的，人类不管是创作者与消费者的设备条件、终端技术、心志眼界、思想审美、欣赏能力，还是文艺作品的整体数量、艺术含量、信息密度、传播速度、便利程度，各方面条件都是整体加速进步上升的，人们将精力不断投入到新的内容新的作品，而这种文艺或文化之“新旧”分为四个层面：第一，是整体作品本身出现的硬性时间年代。就算同一水平自然新的东西更有吸引力新鲜感更给人紧跟时代变化的领先感进步感，甚至很多时候都不是作品优不优秀的问题而仅仅是因为不够新；第二，是技术、题材、元素、手法、桥段、思想、主题、表达方式、艺术形式这些作品组成的部分与形制的先进与落后、新鲜与老旧。人们见过的东西再见到大多或多少都会效果下降或觉得无聊重复。第三，是作品的审美水平、艺术水准或信息含量的高低。文艺作品会持续把人们的眼光欣赏阈值和兴趣感触下限提得越来越高，低于下限的东西要么无感要么无聊。第四，是消费者对具体单一作品的观赏体验次数。过程多样化的文艺作品和形式可能还好一点，其它除去特别优秀的个中经典，大部分的影像和互动文艺作品这种不同程度上相对固定剧情与过程的东西都不可避免地会有一定程度的“首发优势”“第一印象独特感”“初次价值最大化”“二次衰退”“魔术效应”，除非真正的杰作，不然乐趣与体验随欣赏次数的增加一定是递减的。

以上这四点对新物的加成，加上作品数量、信息密度、传播速度、便利程度对新旧轮替和观念更新的加速，人们会更容易喜欢、感兴趣于新的发展之后出来的东西，而旧的东西就越来越难满足一定时间范围内发展之后的观念与欣赏，不过反面也更说明了超越时代甚至跨越时代的作品是多么难得、优秀到多么恐怖的地步。

而且在这种长期打杀禁锢限制的高压统治白色恐怖文化寒冬之下，长期落后干瘪羸弱病态的文化环境所带来的人们对于本土文化领域的异样以及自我精神生活的干渴本应早已极其明显甚至爆发，但却同样因为政策一直未有明显有效之改变。反而在国外，Netflix 的日剧《深夜食堂：东京故事 2》在第二季（或《深夜食堂》第五季）中对于上世纪的中华武侠片，缅怀了彼岸斯人曾经的一瞥风华。

再比如，英国电影电视艺术学院（BAFTA）中国展奕计划大使、英国演员汤姆·希德勒斯顿，也就是抖森，就自曝大学时期曾被《花样年华》着实打动，很佩服王家卫：“这部电影在英国造成了巨大的轰动，我的朋友和家人都看了这部影片，让我想看到更多这类影片。”国外朋友都怀着伟大的国际与文艺精神来帮助这处于自由扼杀下的文化现状。

就像前文所言人对原生的本土文化系统自然有着天才的超级理解与接受能力，这部分的审美需求是再多外邦比之本国优秀得甚多甚远的作品也填补替代不了的，这种一国心理上文

化产品长期缺乏所带来的明显异样感干渴感衰败感会越来越严重和痛苦。比如我国承载“武侠仙侠”与“古典历史”如此重大主要之文化内核品类的单机游戏作品中，《仙剑》《轩辕剑》《古剑》等是国内仅存的几个优秀的大 IP 之一，且其中两员都是 25-30 年前源始的系列 IP 作品，一国上下竟至于如此，可见国产单机主机游戏之极端衰弱实到了令人震惊的地步，长年以来仅存微量的这种优秀中华文化游戏作品数量的缺失，让热爱本国文化的玩家们的精神营养长年羸弱不足、需求连年无果。

更加危险至极的是，

钱穆先生当初在抗日战争时期满怀担心著撰《国史大纲》时所描述的那千古传续之“轴”、那奉之一生鞠躬尽瘁念念不忘为故国所招的“魂”，自民国至今是否真的妥善回来过？是否得偿恢复过一些？当年《国史大纲》中所引用清初反清复明著名学者顾炎武的重要概念“亡国”与“亡天下”之辨，意为亡国，江山易姓，改朝换代；亡天下，文化罔存，灭族绝种。我们是否还一直处在“文化亡天下”的那个阶段或状态中？

也就是说，如此长的时间，尺度横跨几代人，「文化断崖」是否已经在我们国家、整个中华各民族的环境中形成？

作品提高消费者的欣赏水平，消费者的要求提高作品水准。这种供需双方之间本应从不间断且加速发展的对作品质量要求的良性循环上升，让全球文艺的发展速度相当之快。

新的艺术形式、种类、派别、风格在不断地被发明出来，从电影、剧集、动画、游戏、武侠小说到新的音乐风格、表演方式、乐器形式、舞蹈种类、混剪视频到虚拟偶像音乐、AR 美术、rap、beatbox、ASMR、跑酷，每个艺术种类、领域之间的合作互动也都越来越多，我们处在一个急速发展的精神价值解放年代。

艺术基因 meme 的伟大时空间连锁反应

就如前文在香港电影与武侠发展中谈过的文化迷因的问题，不同艺术形式或者整个艺术领域这种文化基因（meme）的传播和灵感上的互相启发合作都是属于特定时空特定条件下的因缘际会，是完全可能仅有一次的，而这种良性互动对人类文明和精神世界无疑是不可替代的无价之宝。

这种文化基因 meme 在文艺各界的伟大时空间连锁反应大体可分为两类，

单个线性：金庸《笑傲江湖》小说→《笑傲江湖》电影→黄霑以古律五声音阶谱出《沧海一声笑》；

横向范围：世界上诞生出某种全新风格，最终启发蔓延至整个艺术界；

以上两个例子还都是比较典型比较简单的，实际大多更加复杂反应链更加冗长，而整体文艺迷因互动反应下都是不计其数不可预估无法重现无价堪比的某个时空下一段段独一无二的一次性历史。

所以中华文化和文艺人才的发展轨迹即使在仅仅很短的时间被限制那我们所亲手丢弃、失去的东西也全都是虽然看不见但却都无可比拟、对后世影响甚远的，所谓“日弃千金而不用”，更别说文艺在这片土地上被限制了几十年！所有人民和整个国家民族之损失，早已葬送了几个全面进步的美好时代。

而如果文化自由且强大的国家却是时刻在和全世界范围内的文艺创作者在进行着这种文化基因的连锁反应和美好互动的良性循环，所以不难想象，“文化限制”与“文化自由”

于各自地域环境反应之后，随着时间的不断推演，这两者之间最后产生的会是多么天文级的差别？

更不要忘了，这等差别还只是基于一种假设，环境一直“平稳”处于如现今一般的政策限制“正常状态”下的假设，更别提国家历程、文化承续中如果有重大灾难事件的发生。

一代大文豪老舍跳湖自杀

评书界的新星单田芳被打成“现行反革命”

评书大师、“讲故事的人”金文声一夜白发

……

十年文革期间不可估量、不可计数的文明成果与人民群众被毁灭迫害，众文艺界前辈亦只其中之一。

【公民-政府】的关系是　政府给公民提供物质环境上的和平稳定运行、精神环境上的自由充实发展、法治环境上的公平公正公开

公民贡献劳动并给政府纳税

中国国情：公民一边想要回政府欠了几十年早就该给一直没给的东西，但同时又明确知道其断不会给遂对政策不抱什么太大期望，另一边承受着这种不公与不平还要每个月给政府东西，而且眼睁睁看着本国艺术文化水平和国外相比本已天壤之别，却还在一年一年越差越大的现实，完全没有办法。

我们作为公民的义务一直在线，但几十年政策所拖欠的合法公民权利，别说今日、以后都很难有希望得到，我们和国家的权利义务关系根本完全不平等！

更别说人民去奢望要求更好的环境，在既定环境中都稍有逾矩便被痛打。

就如之前所述政府不会给这种“管制”去设定规则，为的就是一方面让民众摸不清具体边界，每每下足之前必害怕踌躇考虑一番好更加乖巧；另一方面有了规则便要按规则办事，目标没犯规便不可打人，这样明显限制了自己打人的自由，所以 0 规则便可想打便打、手到擒来，管制也方能名为“管制”。

也即是“不设定规则，是为了打人无规则”“民众没有自由，政府打人才有自由”，

“民众没有在文艺作品里看到血腥的自由，但是政府却有在现实里欺杀人的自由”。

总结来讲，整体政策的文化策略结构及其最后所造成的现今宏观情况便是，

有墙，国外的别想进，既不保护国外著作权益，不准过审者不准受国内法律保护，又打击国内盗版，还打击翻墙 VPN，即不让国外文化进来又不让翻墙看正版又打击国内盗版，同时更限制打杀国内创作和文化市场。

政策，封死了所有路径与可能性。

政策，就像在中华文化这具古早便已僵尸化多年的遗体上，不停封上覆满一道道符咒。

一切，只有死之更死而已。

如此，还不放心，仍生怕其哪天能够活过来蛊惑人民。

而且甚至从如此开放时代下政策焉能如此作为，去往当今人类文明的发展路径历史逆推能出现更恐怖的结论，那就是无网络明显更适合几十年以来的施政条件，不要忘记所有这一天早已习惯之信息传播中大多都是因为第三次工业革命/科技革命，是计算机和信息技术、网络技术的出现更好地连接了整个世界的文化，让不同国家的文化产品能更加自由地在不同国家间传播，这一切不仅极大助推了人类文明、拓宽了我们的眼界，更加重要的——给予了每个人信息自由。

诸多文化政策的之所以推出，就是针对的互联网这种迄今为止最自由最便利的信息文化获取方式的诞生，换句话说对本土文化创作和国外文化进口的限制，绝大程度上所限制的是网络领域信息传播。

那现在让我们大胆试想一下，假如没有这次科技革命，没有网络、也没有电脑和智能手机这种让每个人都可以自由地既能收/又能发信息的连接世界的设备终端、让信息真正成为社会化产物，大家唯一的信息设备仍然只是电视和广播这种更便于控制的单边媒体的话，是否当今政策便显得“自然合理”许多？大家更可以试想一下平行宇宙彼世界中这样的政策将可以达到多么恐怖的效果，彼世界中的人，又是何等模样。

从主持人只能按固定腔调机器人似得说话到越来越趋近正常人，这便是时代和人们思想的进步，对于文艺的掌控理解与风格观念的进步。

某种程度上，时代正是因为自由甚至某种“粗鲁的自由”方得以辉煌，追求“普德的健康”那是乌托邦情节和《一九八四》的世界，是灭杀人性最基本自由的地狱，试问大家会否相信在一个世界里文学、电影、剧集、动漫、游戏乃至所有艺术形式的作品中完全没有黄赌毒烟酒暴力血腥，结果这个世界里的每个人反而活得独立自由、幸福喜乐？历史证明这样的世界背后往往隐藏着巨大的丑恶和阴谋，比如层层监视、人人自危、充满暗算和谎言的独裁社会，也就是说如果一个世界文艺作品里没有人被杀，那现实中一定每个人时时刻刻都在被杀。还是那句话，不是文艺的问题，是人的问题。

所以正如赵丹先生遗书所言，在文艺产业领域，政策所具有的“服务者”功能应该远远大于“管理者”。真正应该做的是——在捍卫本土整体文艺自由的大环境下，废除一切文艺领域的事前审查管理制度，推行落实科学准确细致的分级服务制度，明确文化部门相关职能与管理标准，令文化政策与文艺制度摆脱“人治”走向“法治”，未触犯者不可对文艺进行干预或处罚，让人按照规定办事、依据标准行事；解除国内外网络隔离限制，放开对外来文化产品、设备以及相关商品的进口限制，但基于当时的经济贸易政策可以对外来文化产品的相关税务进行调整。

对本国各文艺产业覆盖确实实际的“引擎型”扶持政策，不再是“文化搭台经济唱戏”的假把式，极力促成本国文化与外来文化相互竞争共同进步的良性市场，从而不断推动本国文化软实力的节节提升，直至永远。

也就是说，文化政策应该：

1.给所有守法公民平等地选择文化产品的权利

2.给国内文艺工作者一个自由创作的政治环境

3.给本土文化一个能够切实促进的引擎型政策

商业模式

好的已经成型成熟的商业模式或工业化产业体系会让全社会受益，对一代代人才的培养和托举更是无量无价的，好莱坞的工业模式可以根据导演、编剧、监制和演员等卡司规模来预先计算出大致票房和收益，让投资商能够有所参考放心投资；再比如日本动漫届，虽然动画发展过程中有某些问题比如动画产业人收入过低，但漫画却是一大创举和辉煌，这种堪比文学作家但明显商业化和活力更强的一人创造力可为 IP 的文化行业体系，相比上世纪中华动画曾经世界领先的过往辉煌但却没有塑造留下一个保持活力培养吸引人才商业模式的可惜可叹，高远布局和瞻瞩起到了真正实际利于文化行业、国家发展的作用，让真正用想象力进行故事创作的人成为超强 IP 缔造者，比如《火影忍者》岸本齐史和《海贼王》尾田荣一郎这般绘制出一整个令人神往的故事世界的大师。但是中国文化行业虽然很多前辈有高瞻远瞩，然而别说发展成为成型成熟利国利民的商业模式了，文化上“戴着镣铐跳舞”的自由限制以及根本就不想使之安稳发展的时不时扼杀整治示威警告，让自古至今从来不缺好的文人作家的中华这于如今时代本可早已实现的文化幸福，随着代代人才的时间生命、民族国家历史发展的浪费虚耗，也一并化为无望。

儿童想象力培养

文明教育事业方面，

单论文化底蕴的话，人神方面，先民传说有风神雷神水神火神，上古神话有盘古燧人并刑天女娲伏羲神农黄帝蚩尤夸父共工，天象崇拜漫天寰宇皆是，宗教文化道佛两界无数；非人，民间传说有红黄白青四仙，上古传说有龙凤麒麟并白泽驺吾朱雀玄武混沌饕餮穷奇梼杌，此外更有知名度甚高的龙生九子凤育九雏。我们的文化源泉绝无问题，从小学时期老师们就告诉学生想象力的重要性，着力培养孩子们的想象力，这更是堪称伟大，然而奈何想象力这一甚至被专门成为之重要作文类型却竟然是在为应试教育也就是考试服务，而非兴趣与想法，一切演变为在学业压力下要专门为了“想象力”这一题目类型去做功课去刻苦努力进步，这种为了一个之外无关目的在强调强迫下去被动、不得不刻意针对研修的法门，其弊远远大于利，久而久之“为了考试的想象力”会渐渐变为“想象力是为了考试”，让人脑中这一自然之极平常不过的东西被功利化甚至功能化。想象力的兴趣与发动本是人之自由心之所向，试问为了发挥想象力又如何“想象力”作文？如此为了想象而想象，“想象力作文”就变成了某种假大空的口号，《想象力作文》，反实而在扼杀孩子们的想象力。以上这是“出”的部分，而“入”的部分。孩子们的课外文化菜单甚至课内课外加起来整个生活好像也基本是为了学业服务，读书也大多只能看名著，小学有可能还没事儿从初中有中考开始就好像一切都变了，被认为耽误学业浪费时间的行为范围被极速扩大，甚至如果不是金庸先生的文化造诣恐怕他的作品也被定为“闲书”而归到此行为范围里被禁止阅读了。应试教育倡导的是想象力的口号，做的导致的都是为达目的之间的死板灌输途径，学生基本一切生活一切精神一切时间一切注意力为学业为所谓“未来”服务，文化涉猎被严加管制，这种所说与所做完全相反的行为对主张的背叛和矛盾在应试教育下比比皆是，所以要想壮大文化更要对中华文化的基底、承载与血液——人才进行培养，这样发展下去历经数年十数年形成良性循环的文化环境方可见效社会，未来的孩子们才能真正地秉持着想象力的基因和对自身国家民族的文化骄傲自在自豪地生活下去。

教师待遇改善

去年晚些时候因为一个同学结婚，所以有机会和诸多同学一起回到高中母校看望老师，早年弟子的来访令师长开心不已，而同学们也看出先生明显年长了许多，哪知一聊之下才知我们毕业都将近十年了，一名人民教师的收入竟然还持滞在 2000 多元人民币左右，你能想象么？一名教师即便心中怀着对传道授业莫大的热爱，然则手上拿着如此微薄之薪水要怎么

生存？

而在我们一衣带水的彼岸日本，其教师乃有“三高”之世说，即——“社会地位高”、“工资待遇高”，以及因此而成就的“师资水平高”。

日本是没有教师节的，但这并不意味着日本不尊重教师，实际上恰恰相反。在日本人看来，教师是为社会做出巨大牺牲的职业，因而是无比神圣的。

尤其日本中小学教师之职业被视作“圣职”，教师被尊称为“先生”，与议员齐名。日本教师若搭公交车，车上乘客看到教师牌以后会起来让座，甚至连老年人也会为之让座。在普通商店、超市，则有专门针对教师的打折商品，持教师证件每天都能享受到优惠。所以也有人说，日本每天都是教师节。

作为世间三大天使职业之首位，教书匠人理当如此以待。

教育体制改革

不仅教师待遇，我们的教育体制也一样亟需改革，

教育，是为了教化与培养；学业，是为了学习与灌输；对于一国后代两者应并驾齐驱，断无极力偏向一方的道理。更甚至，“应试教育”其一方面特征——“应试”这一超强且单一唯上的目的性，会让孩子们在人类心灵未成熟时期反而可能集中接触到甚至比成人社会更大的残酷与压力比例，而非领略感知学术与文化这些人类精神财富本身的魅力与美好。当文化教育对于后代孩子们成为一种成人社会的极权规则压力下可分人等级的“学生”任务甚至「学生」工作，那便极其危险，换句话说如果一个本喜爱学术与文化的孩子若因为接受国家教育反而脱离之后对学业经历或文化学问变得反感，某种程度上教育便已经失败，也就是说退一万步，教育所以叫“育”，当然是得为了这个人好，不然教育作什么？然而现实中很多学校为了升学率却旨在将学生在读期间的应试能力千方百计不择手段地全部发掘出来，即只要成绩上去之后你的人生如何与我无关，于是方流传有“女生当男生，男生当畜生”一说，更加离奇者，整个社会集体都狂热追捧竞相钻研，为之不惜花费重金，何其疯狂。学校，不是处理产品的工厂，更不是盈利性质的公司。教育，不是既有虚伪体制的“为了你好”“拼搏未来”，更不是只得协同作恶的“吃苦激励”“大义鞭策”。更别提教育结构这种枉顾本质的歧途跋涉思想与观念塑造，学业的功利化目的化，将导致事业更易利益化手段化。如此“文化”“学习”“坚强”“目标”“未来”之理解，如此教育制度之缺陷，甚至可能改变一个人一生的思考方式与生活轨迹。

曾经听一位拥有教师履历的公知谈过，一名报考自己专业的艺术生曾连续两届艺考以专业课满分文化课仅差一两分而不得，第一次落榜后该位先生还尝试鼓励过此学生，但第二次听闻，愤怒之后即吐露真情“这是在侮辱艺术”，直指当今考核乃至教育机制之弊端与不足。是啊，一个人若“德智体美劳”全面发展，与机器何异？一个人若对人类所有知识门类都每见一个爱一个且爱之不已，更有何热爱可言？

这根本是违反“社会体制”这一更科学的资源分配方式之起始逻辑的，也就是“整个物种群类我们每个人、每个个体的天分爱好、所擅长的领域类型都不一样，建立社会制度是要便于让每个人平等安全地发挥出这些，并快乐自由地生活下去。由此让整个社会维持基本正常运转，再一代代逐渐让种群取得进步而已。”艺术生之核心竞争力与精力热爱投入所在是专业课水平，从全国整体而言，文化课若果然过于喧宾夺主、强横到影响其学业成绩乃至人生未来，且人数范围所在不少的话，便应该将文化课比重下调到一个更加科学的位置。而如果个别学生专业课成绩如以上案例之特别杰出却又因文化课成绩相差无几被拒之门外人生

发展面临重大改变的话，那便应该严格依据教育法规的规定范围依法对文化课成绩进行适当加分。

一个国家只有尊师重道才可承传薪火，一个国家只有教育明盛方能才人辈出。

全球文艺平台计划

就像 DHT 和 BitTorrent 两种协议所代表的思考方式与精神一样，能不能够建立一个可把全球文化艺术行业接近区块链化的平台，让信息传播完全去阶级化但是不完全去中心化因为毕竟要规避过于违背人道的恐怖事件发生，让这个世界除了每个国家自有的文艺规则外还能够有一个全球采用统一自由先进标准的国际文艺作品平台，一来从输出方文艺创作者方面来讲，可以便利任何国家的创作者都不被本国的政府和政策所限制而在世界舞台上自由展现自己的才华，给高压文化政策国家的创作者们一个可以创作、出品、流通、盈利、运营，通往平行世界实现自身价值的国际出口，解放全球文艺工作者；二来从接收方观众消费者方面来讲，可以获得一个能够集中了解全世界文明文化与创造力的自由窗口与阵地，而且更重要的当代先进正确的思想精神与普世价值可以直达、触及、激励全世界所有国家每个联网之人继而引起大家的讨论与思考使之更加进步甚至带来全世界的巨变。当然这就要求这个平台所依托的技术本身它一定要强到让任何政府除非全国断网否则就无法阻挡的地步，不像中国有墙就必须用 VPN 或其他次级对策不然就只能被圈住一样；所以第三就整个人类文明的发展利益来讲，也可以促进全球所有民族文化的各显神通群芳竞放百家争鸣，虽然目前有互联网和全球化但人类的基础交流尚且还在不同程度地被语言所阻隔，而文艺却天然是全球人民互相了解交流与认同亲近对方与对方文化、建立友谊的共通方式，且作品除了人类所共通的“艺术语言”也大多还有字幕翻译，长此以往，消弭偏见与误会、加速全世界不同国家不同种族之间对人类文明共通人性与共同未来的相同认识，如此可让全人类的精神文明进步比现今加快许多许多。

当然有人可能会说，这样会让一国无法对本国文化产品进行本地地方性保护，如此对全球文化环境与市场的强行打通，会让发展早的工业模式成熟的既强者越来越强，发展晚的工业模式未满的积弱者越来越弱，只会对文化已经发展得好的国家有利，而对发展程度不高的国家反而有害，对其自身文明之创作者、消费者更是名为救助实为残害。

此问题的枢要关键便在于一个国家其文化政策的对内对外两个方面，对内自然不用讨论若打杀限制一定千错万错百害无一利，而对外方面，

首先「对外封锁」与「本地保护」两者政策概念有一定交叉，本地保护中有一部分属于对外封锁。

而此平台问题，

第一，全球化与互联网下文化环境与市场的广泛流通本就是既有事实与发展，无可回避。在当今全球化与互联网的时代，诸多国家面临的“文化入侵”或“文化自由”的世界信息环境早已成为多年烦熟之常态，而处于文化信息对外封锁与保护之下的我国若没有对内限制难道中华文化实力就会发展得很好么？如此时代，全球化早就是既有现实更早已不可阻挡，从来面对挑战唯有变得更强才能存活，一味苟安求全与愚勇求义一样只会更快地拥抱死亡，饮鸩止渴更险于束手待毙，所谓“入侵”只不过是全球化与互联网发展下的自由流通而已。

也就是说发展早的工业模式成熟的既强者越来越强，这本是全球化与互联网下的事实发展，是因为世界的“事实”就发生在那里，即便你不面对它，即便在一定国家范围内去干预限制封锁其自由发展与反应，即便地方保护政策在一定时间段内封锁外来文化进入，于真正

世界的实力结构也影响甚微。一部电影即便被几个国家启用地方保护禁入了，也只是影响的自由市场流通，影响的是票房，而非电影本身的质量与水平，更非其背后相关国外行业之整体实力。

所以既定事实存在，即便强制进行导向，其市场需求与强弱结构也还是存在并不受太大影响，所谓“文化入侵”的这种现象是因为自身实力问题，此种情况下的封锁保护唯一的作用——改变不了太多现状，反可能会导致竞争意识与危机感的失去让本国文化产业安于现状更不利于发展。就像 80、90 后童年中国动画时期与目前之对比，封锁保护本身就在既弱上再加码竞争力危机感的缺失，只有加速落后，本就是治标不治本之方。

比如“配额制度”与进口加税这等对内外产品之调整确对一国有很大意义与效果，但对外封锁与“电影保护月”这等直接禁止的强行干预自由市场之法，却影响不大无甚意义。地方文化领域保护政策本就分为对外封锁的部分“封锁保护”与非封锁部分“调整保护”。

无论如何，事实是不可阻挡的，唯有面对它才可进步。

第二，每个人有消费全世界文化产品的自由。封锁保护限制公民自由、损害公民权利，本就是顾此失彼的一时权宜之计被动应对而非主动求变之法。面对他方的实力应该对自身进行提升，而不是通过封锁保护甚至对外封锁这等损害牺牲他国公民文化流通权利、本国文化市场自由开放以及广大人民文化自由选择权利的方法，而是更应该通过对本国文化的大力政策扶持，应该做加法而非减法。同样便如对外商品的加税一般，可以对内外文化产品进行调整，但是不可直接取消任一方流通之权利，可以调整，不可封锁。

第三，文化产品与别不同。承载思想观念，推动人类进步，高压文化政策下的对外封锁、思想控制便可见一斑。

第四，如此文艺平台所影响范围。不同于其他形式，大部分都是即便文化政策封锁限制下然而一国民众通过 VPN 或盗版等其他手段都也可以获取到的，本身便一直客观存在，反而将之正版化更利于维护全球文艺创作者的著作权益与合法收入。而在没有对外封锁世界网络自由畅通开放连接的国家中，更是并无太大区别。所以文艺平台干预打破的是对外封锁政策中其网络范围这一部分的封锁，而本地保护政策中影院方面的“配额制度”“电影保护月”等，并涉及不到。

第五，帮助文艺创作者自由发挥。对于被审查或其它对内政策限制下的国家之创作者们，如此平台反而在帮助一国一文明发挥出其真正实力。

所以总而，何为「强弱」？面对既强真正应该做的是什么？

从来，没有他人的强，只有自身的弱。若有差距，第一反应应该是提高自身以赶上超越他人，断没有以为打压他人的强以保护自身的弱如此可令自身变强的道理，更加没有既打压他人又打杀自身以为可以变强的道理。对外限制，就是在他人的既强之下，认为通过对他人创作与本身民众的作恶，可以保护自身市场环境与自身弱势发展，可以令自身变强。

如此倒好像他人之强反而是自身之弱的原因，是因为他人愈强自身才愈弱，如果他人从未强自身便从不弱，自身的“弱”倒更多不是自身而是他人之问题，这种思路认为强弱好像是一种“对比”，而非“现象”，事实是他人之强与自身之弱并无太大之关联联系，就如清政府曾经的闭关锁国一般。也就是说，这件事，从来应该着手于自身。面对强只有令自身变强这一条通路，断没有胆怯和应对的被动心理。“保护”没有任何意义，只有对他人的强不敢面对亦不能正视，如何成长？

一个国家真正应该做的是，一边在保证自身市场环境的相对自由发展下，一边极力地去从不同方面不断思考发展壮大自身——自强不息，这才是真正应该做的有用的事情。强弱既在，“自由市场流通”这一本就基本事实不会再影响什么“自然发展”、本质没有任何问题，全球化与互联网下“加强”不“加强”世界流通亦然，一个国家终归要与世界连接、终归要思考所谓“最终对策”，所以发展晚的工业模式未满的积弱者则绝对未必越来越弱，关键还要看一个国家是否切实壮大自身。

而对于“文化入侵”，这一“文化伤人”的论点本身便有些奇怪，为什么孩子们阅读外国名著没人会觉得是一种危机和对本国文化的伤害，为什么针对文学这一艺术形式中的“普遍优秀”就更普遍不会有此担心？但电影剧集动画游戏等等却会？是什么决定了前人的文化不会有问题，而今人却会有问题？难道因为当今是产业？文学又如何不是商业？是什么决定了艺术类型的性质？难道文化形式也分得好坏？这种担心同样源自于一种他人的繁盛会“占领市场”“压制自身”的伤害观点，以及认为一国人民除去本国文化教育之外于自身生活中还应该主要或着重吸收自身文明出产文化产品而非全人类文明的想法，是什么给了一个人这种给后代、他人的权利和自由作决断的勇气？

“文化入侵”源于一种对文化不了解下的狭隘民族主义，这种不了解带来对既有伟大之物文学名著的过于追捧，所以对外国名著便不会有此感觉，甚以至于尊重名著限制本国改编这样的地步；这种不了解同样带来对电影剧集动画游戏等等其他文艺的过度偏见，所以认为其可能危及本国文化甚至转化后代。

文化之深度，从来不是一国公民所消费文化菜单的内外结构可以简单决定的，因为如此的话，此菜单产品中的真正各民族文化含量又该怎么算？一个人吸收了多少真正外民族的文化又该怎么算？此等思路，简直荒谬。“亡天下”这类文化危机在于一国文化的承续灾难与自我丧失，大多是打杀所为，而一国民众对于他国文化的喜爱和自由与此非一层次之相差、远之不及，如何可限制？唯与之竞争自身发展而已。

这，便是文化领域“对外封锁”的最终答案。与对内限制一样无甚道理。对内限制自然不只目前强度危害极大，更是有一点都不对，应该实行分级制度完全废除审查；而对外封锁一样危害巨大有一点都不对，只可调整，不可封锁，即便以“本地保护”之名义。

所以最终：此平台会使得强者愈强么，答案是肯定的，一定程度本就事实发展；会使得弱者愈弱么，一定程度亦然，但仍在一国态度如何对策发展。而最终此事之整体却会如互联网对人类进步的助推一般，其利远远大于弊。对于创作者、消费者来说亦然。

所以，到底什么是文化？

文化是让人们生活更精彩、带给人们思想的东西，让一文明所以成为文明，赋予其成就自身立于世界的独特灵魂内涵。

美国是因为建国以来自身秉承的自由独立于世信条而不断奋斗，所以争取来不干涉政策而尊重文艺自由发展；日本是素来保持着思想危机感与高文艺感知的良好品质特点，所以不断斗争进取不胆敢耽误民族各方面进步从而保护文艺昂扬发展；只有中国因为自恃自古“大国”文化源远流长取之不尽略微损毁延宕发展无碍这种古怪冲脑的蒙昧愚莽自傲，而出现当权阶级对国家民族发展、对人民欺压打杀下，让文艺百般为奴破落却满不所视在乎的荒谬状况。

中华，让你的人民自由创作浸润在我们的文化中吧！

我们生在一个伟大的时代，但是他们却在做着完全违背时代发展、残害文明集体的事情，这些落后的政策和制度让我们的人民祖国无法享受到这个时代之所以为此时代的进步权益。

所有各类艺术形式作为文化载体，既是传承延续世界各国文明的载体，又是向世界流通运转其魅力创造力的载体，这种承续、流转与弘扬使得文化软实力的影响力是百代传世并造福世界的。

最近听说《寄生虫》荣获第 72 届戛纳国际电影节最佳影片金棕榈大奖，恭喜韩国电影。

《寄生虫》不管是从社会意义、思想观念、题材选度、戏剧效果、艺术水准、情节设计之变幻诡妙、感官表现之犀利奇谲，都为上乘。看到一半就已经满足了，除最后两项外已经算是 8.5 分上作品，及后半没想到不但没坍塌陷落还更上一重，难得。一栋房子里的景观推进开得奇急百出，颇有些舞台剧观感。

韩国电影对现实丑恶进行披露的社会意义，文艺影视界所担负起的公共责任良心，这种已经跳脱出大多文艺作品现实维度指向较模糊、严肃作用目标不明确的一般思想范畴，去直接与之联动，且很多都直接针对特定社会事件与现象，凭借着反响切实推动了社会进步完善了相关制度启动了相关调查的公理制动精神，这种社会实用主义，文艺行业将创作引炼为站在、属于人民一方的两尊巨大「道德公知舆论力量」与「公义平权监督力量」，做人民之耳目喉舌，委实让人称道敬服。

文艺，永不为奴！

后记

1.　请大家录制短视频，说出自身所见所听的文化政策种种不公，对你所喜爱文化产业或作品的无理打压以及自身感想，包括你对文化、艺术、自由、政策的个人见解。如果你是文化从业者、文艺创作者、内容生产者，请说出你的公司、你的作品、你的行业所遭受到的不公限制、扼杀和玩弄。

2.　请大家比出或画出此中「文艺自由标志」，并在各平台视频画面照片图片中分享展示，贡献一份珍贵的呐喊与力量，但请大家一定千万注意安全，且尽量不要妨碍到其他人。

这不仅仅是为此时此刻在这片土地上生活着的每一个人所做的奋斗，也是为了之前在这片土地上生活过的每一个人所做的奋斗，更是为了以后要以任何形式在任何环境下生活的我们以及全人类的后代所做的奋斗！

这种大摇大摆的人治，这种不管给了什么就得你吃我看的霸权主义，这种随时随意指哪到哪对民残酷的打杀自由，这种对自身文明艺术和文艺人才的代代屠戮，这种对骨肉同胞自己人压迫驯化的荒谬政策，这种打着为国旗号干着为了自身利益而控制人民思想的掩众耳而盗铃行径，党即是国或者国即是民？人民与国家与统治政党之间的关系是什么？政党是不是人？人民是不是人？人民与政党是否平等？如果国家政策太过，谁去聆听人民想法代表人民干预政策保障人民对政治的话语权？换句话说这些文化政策最初颁布的时候到底是谁代表

人民意志想出来又是谁代表人民支持通过的？在人民深受其害的时候又是谁代表人民让这些政策一直沿用至今日 2019 年的？人民怎样才算是国家主人？

所以这一切还是归结到丁院士多年以前问过的那个问题，就是到底“中国人是不是人？”不顾其它，按他们制定的这些文化政策来看，绝对不像是。处于这种环境下在我们祖先传下的土地上活着的，不管现在还是将来，外表看起来是不是人那是物质环境的事儿，但是里面，还真不一定。

无人幸免，唯有自救，这就是政策。

这对家国情感不仅不是一种伤害相反是在保护，因为毕竟我们的血脉生长在这片土地的养育上，且更因为如此我们每个人都有责任认清这一切，更有权利和义务改变这一切。

是“在境外势力指使下搞意识形态攻击”，是“用煽动性的言语来惑乱国家和社会”，是“被西方文化洗脑美化资本主义国家崇洋媚外”，请大家自行判断。

行文以来有些可能不够专业，甚至有可能是错的，但是，我相信的是，无论如何实行这件事的必要性和正当准确性一定是 100%。

无论会发生什么，毋须多言，我早有觉悟。

写作 二零一九年约二、三季度

整理 二零二零年三月

不改以止

「张生」